

# MULTI PLAY



PLAYSTATION2 • XBOX • GAMECUBE • GAME BOY ADVANCE

## RATCHET & CLANK

A csavaros eszű ürcsavargó és az érző  
szívű kávéfőző megmenti a galaxist a  
környezetszennyező idegenektől

## ETERNAL DARKNESS

Félelem és reszketés a JátékKockán –  
a játék, amitől garantáltan frász jön a  
Resident Evil-rajongókra is!

## WRC2 EXTREME

Az utolsó induló futott be elsőnek.  
Senki sem haragudhat azért, hogy a  
Sony megint ralira vett bennünket!

## GTA VICE CITY

Ilyen lett volna a Miami Vice, ha Quentin Tarantino rendezi – ebben a Cityben nem a Johnson a Don!

MARIO PARTY 4 (GC) MGS2 SUBSTANCE (XBOX) UNREAL CHAMPIONSHIP (PS2/XBOX)





NAGGYON MELEG!

# TÜZBE HOZ



MÁR  
KAPHATÓ



PlayStation®2





**MULTI  
PLAY!**

## NAGY HELLÓ MEGINT!



**A**télben az a jó, hogy ilyenkor megjön a Télapó a nagy zsákjával és zutty! – jól ránkborít mindent, amit a kiadók egész évben kotyvasztottak. Ilyenkor az ember nemcsak a sárban jár térdig, hanem a játékokban is. Nem lehet úgy kettőt lépni, hogy unottan arrébb ne rúgjunk két-három olyan játékot, amelyre mondjuk augusztusban annyira rágyógyultunk volna, hogy akár órákra is képesek lettünk volna miatta elhagyni komfortos poccsolyánkat, fürdőkádunkat, medencénket (ki hol szokott volt hűsölni)... Így tehát mostani számunk a bőség zavarának jegyében telik, amiből bőven futja még a következő egy-kettőre is. Nincs is értelme tehát egyetlen játékot sem kiemelni belőlük, kivéve talán a GTA Vice Cityt, ahol a bőség zavarában nyilvánul meg, hogy a játékos rendszerint olyan komoly zavarban van tőle, hogy csak annyit tud mondani: böö...

A tördelők szölkak, hogy disztinyváljunk a bevezetővel kapcsolatban, mert lesz egy reklám az alagsorban – sok mindent nem is nagyon akarunk elmondani (úgyis mindenki a játékokra kíváncsi), mindössze egy aprócska megjegyzést a DVD-vel kapcsolatban: mivel a végtelen lustaság nálunk akut tünet, annyira, hogy már a pislogás is komoly fáradtságunkba kerül, úgy gondoltuk, hogy célszerű lenne, ha – velünk együtt – úgy tudnátok végignézni a DVD-t, hogy még a távirányítót vagy a kontrollert se kelljen nyomogatni. Így használatba vettük a szerkesztőnk „randomizáló” opcióját, amely egy film lejátéshása után véletlenszerűen egy újat kezd el játszani. Hogy ez többé vagy kevésbé-e jó, mint amennyire kényelmes, arról még a szerkesztősen belül megoszlanak a vélemények, szóval egyszerűbb, ha rád bízuk a döntést. Ha esetleg praktikus megoldásunk a minél több energia megtakarítására nem nyerné meg maradéktalanul tetszésedet, akkor nyugodtan ird meg, legközelebb visszatérhetünk a múltkori verzióhoz és a DVD-Lusti szabványt megtartjuk házi használatra.

Maradtak még az ilyenkor szokásos ünnepi jókívánalmak: KKÜ, BÜÉK, BKV, APEH satöbbi... A szokásosak mellett kívánjuk még nektek, hogy hárlsátok sikerrel (de legalábbis enyhe gyomorégéssel) a karácsony tájékan magvaduló nagyik bejglis-lekváros letámadását, hozzon Jézuska új konzolt két kontrollerral (rögtön ki is üthetitek a Rockyban), tühethő fejfájást a szilveszteri buli után, és játékokban legalább ilyen gazdag új évet! Proszit.

Multiplay!-team

### KONZOL és HÁZIMOZI egy helyen!



### Gyere el, és próbáld ki a legújabb Xbox- és Gamecube játékokat!

Xbox- és GameCube-kiegészítők (kontrollerek, kormányok, videókábelek stb.) teljes választéka, raktárról!

### GAMECUBE akció karácsonyig, csak 49.900 forint!

Üzletünk és házimozi bemutatótermünk címe:  
1133 Hegedűs Gy. u. 63. Tel: 06-1-239-6761  
Web: [http:// www.xms.hu](http://www.xms.hu)





# Hírek

## Trailerek

..... Devil May Cray 2 (PS2)  
 ..... DOA Extreme Volleyball (Xbox)  
 ..... Final Fantasy XI (PS2)  
 ..... GTA Vice City (PS2)  
 ..... RTX Red Rock (PS2, GC)  
 ..... Red Dead Revolver (PS2)  
 ..... Unreal Championship (Xbox)  
 ..... Metroid Prime (GC)  
 ..... Xenosaga (PS2)  
 ..... Starfox Adventure (GC)  
 ..... .hack (PS2)  
 ..... Blinx: The Time Sweeper (Xbox)  
 ..... Tomb Raider: Angel of Darkness (PS2)  
 ..... Shenmue II (Xbox)  
 ..... Star Wars: Clone Wars (PS2, GC)  
 ..... Star Wars: Bounty Hunter (PS2, GC)

## Tesztek

..... Eternal Darkness: Sanity's Requiem (GC)  
 ..... Ratchet & Clank (PS2)  
 ..... Formula One 2002 (PS2)  
 ..... WRC II Extreme (PS2)  
 Harry Potter & Chambers of Secrets (PS2, Xbox)  
 ..... Mario Party 4 (GC)

## Cheatek

..... PS2/Action Replay - Xbox - GC

## Extra

..... Így készült a Gyűrűk Ura  
 ..... Multiplay! Játéknap  
 ..... Sony-reklám  
 ..... Harry Potter-reklám  
 ..... Xbox Live!-reklám  
 ..... Media Markt-reklám

STOP 2003. január 4. szám



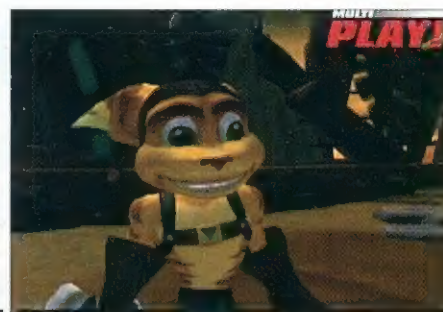
**Harry Potter teszt**



**Multiplay! Játéknap**



**Így készült A Gyűrűk Ura**



**Ratchet & Clank teszt**

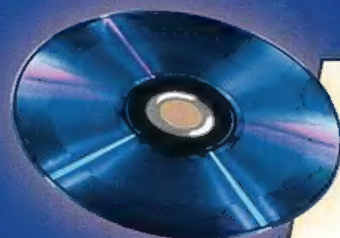
### Kérjük elolvasni:

DVD-mellékletünk a DVD-Videó szabvány szerint készült, tehát egyaránt lejátszható PS2-n, asztali DVD-lejátszón, DVD-meghajtóval felszerelt IBM PC-kompatibilis számítógépen, valamint Xboxon. (Utóbbi konzolnál a lejátszáshoz szükség van DVD-kiíre is!) A DVD-n található videó- és képanyag szemlélése közben kérjük vegyék figyelembe az alábbiakat:

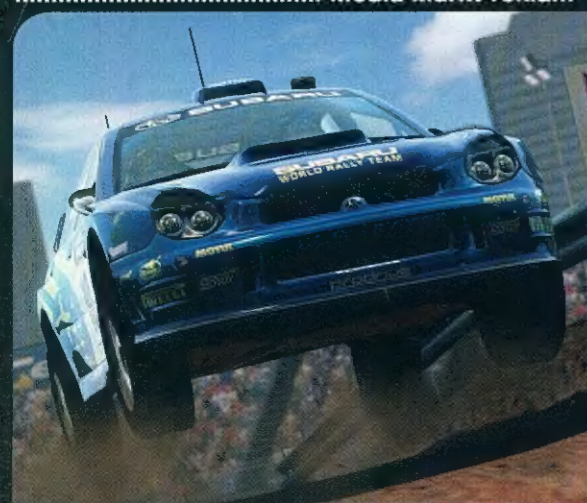
- A DVD kapacitásának határai miatt a teljes képanyag TÖMÖRÍTETT formátumban tárolódik a DVD-n, ami magával vonja, hogy az eredeti játékhoz képest a képmínőség romlik!
- Jónéhány videóanyag nem az általunk használt PAL-szabvány szerinti képmegjelenítési formátumban kaptunk, és átalakításakor a képmínőség szintén romlott!
- A videóanyagok jelentős része nem a végleges, hanem a félkész állapotban lévő játékokról készült!

Ha tehát valamelyik játéknál a látottak nem töltenének el meglepéssel, akkor elsősorban a technikai korlátainkra, vagy az általunk elkövetett hibákra gyanakodj - és ne a félkész játékot minősítsd! Kösz. Jó szórakozást!

PS.: A TIPPEK menüpont jelenleg üzemen kívül van, tehát nem hiba, hogy a menüben nem tudsz átváltani rá.



# DVD Melléklet





# Tartalom

## 2003. Január



### WRC II Extreme 42



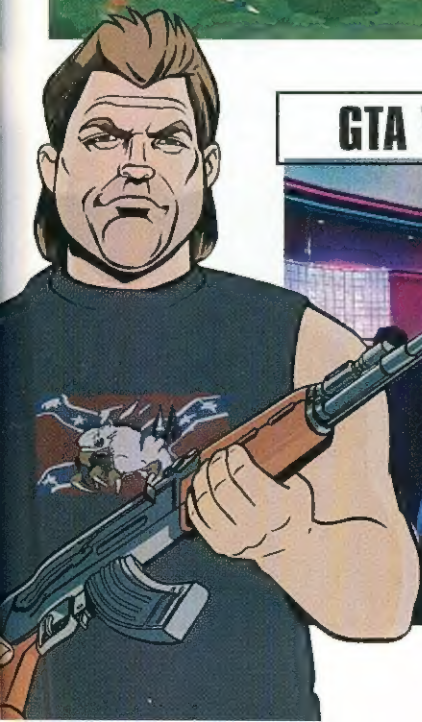
### Ratchet & Clank 36



### Eternal Darkness 50



### GTA Vice City 30



## Hírek



- 6 ..... Hírek
- 12 ..... Aktuális megjelenések
- 14 ..... Toplisták
- 16 ..... Multiplay! Játéknapp

## Előzetesek



- 18 ..... Devil May Cry 2 (PS2)
- 20 ..... Tomb Raider (PS2)
- 23 ..... Red Dead Revolver (PS2)
- 24 ..... Mace Griffin (PS2, Xbox, GC)
- 26 ..... Metroid Prime (GC)
- 28 ..... SW: Knights of the Old Republic (Xbox)

## Tesztek



- 30 ..... GTA Vice City (PS2)
- 36 ..... Ratchet & Clank (PS2)
- 42 ..... WRC II Extreme (PS2)
- 46 ..... Mario Party 4 (GC)
- 50 .. Eternal Darkness: Sanity's Requiem (GC)
- 54 ..... MechAssault (Xbox)
- 57 ..... Phantom Crash (Xbox)
- 60 ..... Formula One 2002 (PS2)
- 62 ..... Unreal Championship (Xbox)
- 66 ..... Metal Gear Solid 2 Substance (Xbox)
- 68 Harry Potter & Chamber of Secrets (PS2, Xbox)
- 70 ..... NHL 2003 (PS2, Xbox)
- 72 ..... NHL 2K3 (PS2)
- 73 ..... NHL HitZ 20-03 (PS2)
- 74 ..... Rocky (PS2, Xbox)
- 76 ..... Reign of Fire (PS2)
- 78 .. ToeJam & Earl 3: Mission to Earth (Xbox)
- 80 ..... Runabout 3: Neo Age (PS2)
- 81 ..... Hot Wheels Velocity-X (PS2)
- 82 ..... Superman: Man of Steel (Xbox)
- 83 ..... Sneakers (Xbox)
- 84 ..... Shenmue II (Xbox)
- 85 ..... Dual Hearts (PS2)
- 86 ..... Kakuto Chojin (Xbox)
- 87 ..... Marvel vs. Capcom 2 (Xbox)
- 88 ..... Technika Óra
- 88 ..... PAL Vs. NTSC
- 90 ..... Hangrendszerek

- 93 ..... Game Boy Kuckó
- 98 ..... Reset





# HÍREK

 **ÚJDONSÁGOK**  **MEGJELENÉSEK**  **TOPLISTÁK**

## AERO ELITE COMBAT ACADEMY

Kiadó: Sega Fejlesztő: AM2

Megjelenés: 2003. március (NTSC) 

Repülőgép-szimulátorokból meglehetősen kevés van konzolokon, pedig rajongói vannak ennek a stílusnak is (például a Namco Ace Combat 4-e majdnem félmillió példányban kelt el). Az Aero Elite tulajdonképpen a Japánban már régebben megjelent Aerodancing 4 felturbózott változata lesz, néhány új küldetéssel (most már 25 fölött lesz a számuk) és kétjátékos-móddal kiegészítve (utóbira csak osztott képernyőn lesz lehetőség, online sajnos nem). A fejlesztők nagy hangsúlyt fektetnek a gyakorlásra, a rengeteg oktatómisszió során megtanulhatjuk a kezelést minden csínját-bínját. Egyébként több irányítási mód lesz, a lehető legegyszerűbb, játéktérmi módszertől a bonyolult, sokkal realisztikusabbig. A program érdekessége, hogy 60 (!) repülő masinériát próbálhatunk ki, köztük néhány helikoptert is.



## ONEMUST FALL BATTLEGROUND

Kiadó: TriSynergy Fejlesztő: Diversions

Megjelenés: 2003. nyár (NTSC) 

Az OMF: Battlegrounds egy számos újjátással felvértezett verekedős játék lesz. Résztvevői robotok, melyeknek nyolc variánsa választható, és ezek persze egyedi támadásokkal, statisztikákkal és előnyökkel rendelkeznek. Ha kiválasztottuk a robotot, már csak egy pilótát kell hozzá keresnünk: 50 lesz választható, jelentőségük, hogy a gépek képességeit változtatják meg, általában igen drasztikus módon. Halalmas arénákban kell küzdenünk, melyek többszintes, lerombolható épületekkel és rengeteg veszélyes hellyel (futóhomok, láva, mechanikus csapdák) vannak telezsúfolva. És akkor jön a legszebb: nem csak ketten küzdhetnek itt, hanem akár 16-an is – hiszen a Battlegrounds teljes internet-támogatással készül.

Persze lesz egyjátékos-mód is, de ez bevalloitan csak töltelék, ízelítő az online megmérettetés előtt. A fő hangsúly a közelharc támadásokon van, de azért mindenki előhozhat speciális támadásokat (napalm, rakéták, sőt akár egy kis fekete lyuk is). A kiadott képek főként az utóbbiakat ábrázolják (egyébként még a PC-s változatból származnak).





# NIGHTCASTER2 EQUINOX

Kiadó/Fejlesztő: Jaleco

Megjelenés: 2003. március (PAL) ✖

Az eredeti Nightcaster egy meglehetősen gyengécske fantasy akciójáték volt a Microsofttól, nem is csoda, hogy a cég nem akarta folytatni a programot. Ellenben a fejlesztők (akkor még VR1 néven) láttak fantáziát a dologban, így rögvést nekiláttak a folytatásnak. Itt is Arran, az első rész főszereplője lesz a központi figura, de ezúttal felesége, Madelyn (eredeti küldetésünk az ő megmentése volt) is vele tart a kaland során. Bármelyiküket választhatjuk a játék elején – Arran varázsló, hölgye pedig harcos –, sőt akár ketten, kooperatív módban is végigvihetjük az Equinoxot. A lényeg persze nem sokat változott: a négy szférába – tűz és víz illetve fény és sötétség – tartozó 32 varázslattal, valamint kardunkkal kell levernünk a ránk támadó lényeket. Utóbbiakból a négy főellenfél mellett mintegy harminc eltérő típusal futhatunk össze. Az első képek alapján a grafika mindenestre nagyon kellemesnek ígérkezik.



# HEAVEN & HELL

Kiadó: COV Fejlesztő: Mad Cat és Eigelb

Megjelenés: 2003. vége (PAL) ✖

Konzolon nem csak repülőgép-szimulátorból van kevés, de stratégiai játékból sincs túl sok. A német cégnek köszönhetően ez az áldatlan állapot jövőre némileg javulni fog – ugyanis ekkor jelenik meg Xboxra a Heaven & Hell. Mint az a címből is sejthető, a gonoszság és a rend erői csapnak össze: a játékos vagy egy jó, vagy egy velejéig romlott istent alakít, akinek az a célja, hogy minél több követőt szerezzen az eleinte semleges népek köréből. I.e. 1500 körül indul a játék, de a két kampány során egészen a modern időkig istenesen szórakozhatunk. Mindkét oldalon hét profétát „dolgoztathatunk”, akik varázslatokkal, csodákkal illetve új épületek felhúzásával igyekeznek befolyásolni a halandókat. Egy gyorsétkézdét felépítve egyre többeket csábít el a sötét oldal, míg a vidámparkok környékén mindenkit béke száll meg – a legnagyobb móka persze az ellenfél megszállása lesz, ennek módjait a mana-lopástól egészen a vallásháborúig terjednek. (A képek a PC-verzióból származnak.)



## APRÓLÉK

■ A Nintendo közölte a 2003-as esztendő leginkább várt GameCube-programjainak hozzávetőleges európai megjelenési idejét:  
Metroid Prime – 2003. március  
Resident Evil 0 – 2003. március  
Phantasy Star Online – 2003. első negyedév  
Rayman 3: Hoodlum Havoc – 2003. első negyedév  
Tom Clancy's Ghost Recon – 2003. első negyedév  
The Legend of Zelda – 2003. második negyedév  
1080° Avalanche – 2003. második negyedév  
Wario World – 2003. második negyedév  
Hitman 2: Silent Assassin – 2003. második negyedév  
Enter The Matrix – 2003. május  
Final Fantasy Chrystal Chronicle – 2003. vége

■ Japánban a Sony lecsökkentette a PS2 árát 200 dollárnak megfelelő jénre, de lehet vásárolni egy Ratchet&Clankkel dústott csomagot is, 220 dollárnyál japán valutáért. A lépésre esetleg azért kerülhetett sor, mert az utóbbi hónapokban rendre több GBA-t adnak el, mint PS2-t.



■ A Ubi Soft fogja kiadni az Xboxos Murakumot, Mech Hunter alcímmel. Az angol nyelvű verzióban lesz tíz vadonatúj küldetés is. Amerikában februárban, Európában pár hónappal később kerül a boltokba.



■ Már készül a Final Fantasy XI első kiegészítője, Gaiade's Phantom címmel (hozzávetőleges angol fordítás). Az egyelőre csak Japánban kapható játékot egy új kasztal (idéző), három hatalmas területtel (például egy dzsungel és egy sivatag), rengeteg új tárggyal és küldetéssel gazdagítja a kiegészítő lemez. További érdekesség, hogy ífrit is megjelenik az idézhető lények listáján. Angol nyelvű megjelenésről továbbra sincs szó.

■ Az Xbox Live amerikai startjának – azaz az első hétnek – a statisztikái: 150.000 eladott példány, 200.000 regisztrált játékos, egymillió játékkora, ötmillió befejezett játék.

# MIDNIGHT CLUB II

Kiadó: Rockstar Games Fejlesztő: Rockstar San Diego

Megjelenés: 2003. február (NTSC) 2003. első fele (NTSC) ✖

A Midnight Club első része a PS2 első játéka közé tartozott, és hamar eltűnt a süllyesztőben. Az azt készítő Angel Studios (nemrég a Rockstar megvette őket, innen a névváltozás) már jó ideje faragja a folytatást, és esküdöznek, hogy ezúttal minden másképp lesz. Három város – Los Angeles, Párizs és Tokió – utcái várnak ránk, és célunk mindenhol az lesz, hogy a titkos utcai versenybandák élére kerüljünk. Maga a játék leginkább talán a PC-s (és nem sokára Xboxos) Midtown Madnessre hasonlít: adott a startvonal és a cél, az viszont már teljes egészében rajtunk áll, hogy a kettő közötti távolságot miként tesszük meg. Mehetünk a főutakon, de próbálkozhatunk a mellékutakon is, kitérőket és levágásokat használva – mindezt a civil forgalom közepette. Mindenhol körülbelül tíz versenyzőt kell legyőzni, és hat-hét jármű közül válogathatunk. Ezek között lesznek motorok is, amik ugyan elképesztően gyorsak, viszont ütközni nagyon nem jó velük... Bár a PS2-es megjelenés igencsak itt van a nyakunkon, egyelőre nincs infónk arról, hogy vajon a koscsik törnek-e (lévén kitalált járgányokkal versenghetünk, ezért valószínűleg tartjuk), és a többjátékos-módokról is csak annyit árultak el, hogy lesznek ilyenek...





### APRÓLÉK

■ A Dark Corners Of The Earth mellett készül két másik játék is a Cthulhu-mitosz alapján, az egyik a Tainted Legacy, mely egy külső nézetes túlélő horror lesz, hasonló az Alone in the Dark-sorozathoz. Ez csak PS2-re fog kijönni, a jelenlegi tervek szerint 2004 végén. A másik a híres Lovecraft-novellából készülő filmet követi, ennek címe Beyond the Mountains of Madness lesz, és Xboxra jelenik meg 2003 végén.

■ A Pokémonia Japánban még nem halt: a november 21-én GBA-ra megjelent Pokémon Ruby és Pokémon Sapphire összesített eladásai az első napon egész pontosan a 851.561-es számig emelkedtek. A szintén ezen a napon megjelent Resident Evil 0-ból 138.855 fogyott az első napon.

■ A SquareSoft bejelentette, hogy a Final Fantasy XI-nek már több, mint 180.000 előfizetője van. Yoichi Wada, a cég elnöke úgy vélte, hogy még idén átlépi a nyereségessé váláshoz szükséges 200.000-es határt.



■ A Sega első multiplatformos éve nem alakult valami fényesen, különösen a sportjátékaik szerepeltek rosszul az EA Sports-cuccokkal szemben. Ezért a cég két intézkedést vezet be: a jövőben valószínűleg nem készítenek sportjátékokat GC-re, illetve a maximális profit érdekében a jövőben készülő nagyobb játékaik (említett címek: Virtua Fighter és Sonic) több gépre jönnek ki. Fontolóra veszik már megjelent exkluzív játékaik – különösen az Xboxosok – ártortolását is, bár itt nem említettek konkrétan egy programot sem.



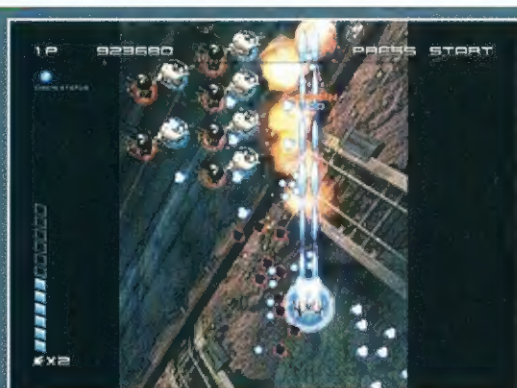
■ Az Infogrames által megvett Shiny nagyon jól halad a második filmmel – The Matrix Reloaded, május 15. – együtt megjelenő Enter the Matrix című játékkal. A hatalmas titoktartás miatt csak három dolgot tudunk a programról: PS2-re, GC-re és Xboxra is kijön; a színészek adják a hangokat; a sztorit a rendező-forgatókönyvíró Wachowski-testvérek alkották meg, külön a játékhöz.

## FLAT-OUT

Kiadó: ? Fejlesztő: Bugbear

Megjelenés: 2003. ősz (PAL) [PS2] [X]

Bár a Sony bejelentette, hogy valamikor 2003-ban kijön a Destruction Derby 4, nagyon kellemes hír az önjelölt karosszéria-átalakítóknak a Flat-Out is, amely egy hasonló stílusú, roncsderbis örület lesz. Összesen 16 kocsi közül választhatunk, ezeket kell jól meghajtanunk hét másik rozsdás roncs ellen. A finn fejlesztők legalább 45 pályát készítenek, a befagyott tavaktól a sivatagokon át az előre megépített akadálypályákig. Realisztikus sérülési modellel ígérnek, a járgányokat akár az alvázig szét lehet bontani. A futamokon nyert pénzzel kikalapálhatjuk a sérüléseket, új alkatrészeket, vagy akár új kocsit is vehetünk. A játék különlegessége, hogy futamok között bebarangolhatjuk (külső kameranézetrel) a pályát, elbeszélgethetünk ellenfeleinkkel, sőt, akár be is söröztetünk a rajt előtt! Mindehhez „emlékező” mesterséges intelligenciát ígérnek, azaz ha sokat lökdösünk valakit, akkor ránk fog szállni, amíg ki nem engeszteljük. Mindkét gépen lehetőség lesz az osztott képernyős, Xboxon pedig az online játékra is.



## IKARUGA

Kiadó: Infogrames Fejlesztő: Treasure

Megjelenés: 2003. első fele (NTSC) [PS2] [X]

Az Ikaruga eredetileg játéktermi gép volt, aminek kiadták a Dreamcast-verzióját is, de sajnos egyik sem került ki Japánból. Nemsokára mégis kipróbálhatjuk a hamar kultjátékká vált programot, ugyanis az Infogrames megszerezte a GC-változat terjesztési jogait. Lényegében egy felfelé scrollozó lövöldözős programról van szó, ahol egyedül vagy ketten győzhetjük le a hordákban támadó idegeneket, de mindezt némi különlegességgel fűszerezték meg. Az ellenfelek fekete és fehér színűek lehetnek – mi pedig bármikor kiválaszthatjuk, hogy milyen színű páncélzatot szeretnénk. Ha azonos színű lövedék talál el minket, akkor nem sérülünk, sőt, töltődik a hiperágyunk – ellenben ha egy eltérő színű lövedékbe ütközünk, akkor elbuktunk egy életet. Mivel ellenfeleink hatalmas, kevert csoportokban zúdulnak ránk, a színünket igen ügyesen kell váltogatnunk. A GC-változatban rengeteg extra lesz, például új játékmódok, rejtett videók, a játék elkészítésénél használt vázlatok, és három nehézségi fokozaton próbálhatjuk ki.



## RACING SIMULATION 3

Kiadó/Fejlesztő: Ubi Soft

Megjelenés: 2003. február (PAL) [PS2] [X]

2003. március (PAL) [PS2] [X]

A Ubi Soft úgy lát, szik meglehetősen spórolós cég, ugyanis következő Forma 1-játékukhoz nem vették meg a FIA-jogokat (az eddigi – és még licencelt – verziók PSX-en és DC-n F1 Racing Championship néven futottak). Ez persze azzal jár, hogy emiatt sok mindent meg kellett változtatni: a csapatok és sofőrök új neveket kaptak, a kocsikon kitalált szponzorok matricái figyelnek, ráadásul a pályákat is megváltoztatták. A környéken található híres épületeket, látványosságokat kiszedték, a jellegzetes kanyarokat átalakították vagy máshová helyezték. Ráadásul még át is nevezték őket, a spanyol futam például Marokkóban, az ausztrál pedig Új-Zélandon kapott helyet – Monacóval meg annyira nem tudtak mit kezdeni, hogy teljesen kimaradt). Természetesen az autókat is át kellett alakítani, hogy a perекet elkerüljék – szerencsére azért a szabályok tekintetében minden klappol.



Ez persze azzal jár, hogy emiatt sok mindent meg kellett változtatni: a csapatok és sofőrök új neveket kaptak, a kocsikon kitalált szponzorok matricái figyelnek, ráadásul a pályákat is megváltoztatták. A környéken található híres épületeket, látványosságokat kiszedték, a jellegzetes kanyarokat átalakították vagy máshová helyezték. Ráadásul még át is nevezték őket, a spanyol futam például Marokkóban, az ausztrál pedig Új-Zélandon kapott helyet – Monacóval meg annyira nem tudtak mit kezdeni, hogy teljesen kimaradt). Természetesen az autókat is át kellett alakítani, hogy a perекet elkerüljék – szerencsére azért a szabályok tekintetében minden klappol.





# KOREA FORGOTTEN CONFLICT

Kiadó: Cenega Fejlesztő: Plastic Reality

Megjelenés: 2003. nyár (PAL) X

Aki esetleg már unja, hogy könnyedén teljesíti a Commandos 2 utolsó pályáját is (azért ez nem lehet egy nagyobb lélekszámú klub), az fellélegezhet, mert a Plastic Reality valami nagyon hasonlóan dolgozik, amelyben egy kis kommandó vezetőjeként az 1950-től 1953-ig tartó, majdnem két és fél milliós embervesztéssel járó koreai háborúba kirándulunk. Robbantási szakértő, orvos, mesterlövész és egy tengerészgyalogos alkotják a csapat magját, de néhány küldetésben mások is csatlakozhatnak. Őt hadműveletet követhetünk végig, mindegyiket három fejezetben, amelyek teljesen eltérő környezetben játszódnak. Szóul csatornáitól a dzsungel mélyéig írhatjuk az ellenfeleket, több mint ötven eszközt felhasználva (a katonai késtől a Sztálin III tankig). Az egész terep háromdimenziós, így komoly pusztítást lesz lehetőségünk véghezvinni a pályákon, az ígéretek szerint akár a legnagyobb épületeket is felrobbanthatjuk. (Képeket egyelőre a PC-verzióból sikerült szereznünk.)



# WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003

Kiadó: Codemasters

Fejlesztő: Blade International

Megjelenés: 2003. május (PAL) PS2 X

A Codemasters eddigi PSX-es sorozata nem-sokára két újabb gépen lesz elérhető (eredetileg augusztusra, majd decemberre ígérték). A World Snooker hivatalos licenccel felruházva készülő programban minden egyes játékos az életbeli mása lesz: testük 15.000 poligonból áll, arcukat pedig fényképek segítségével készítették el. Mivel a gépnek a golyók reális fizika szerinti mozgásán kívül nem sok dologra kell erőforrásokat használnia, ezért fotorealistikus biliárdasztalokat és környezetet tudnak kreálni. A hagyományos snooker mellett két másik játék is kipróbálható lesz, mégpedig a 9 Ball Pool és az English 8 Ball Pool. Az irányításról eddig nem árultak el sokat, csak annyit, hogy „egyedi és nagyon élethű” lesz – a mi tippünk szerint ez annyit tesz, hogy az analóg karral kell lökdösdönnünk.



## APRÓLÉK

■ A THQ közlése szerint a Summoner 2 (lásd előző számunkban a PS2-tesztjét) jövő év elején megjelenik GC-re is Prophecy alcimrel, mégpedig bármilyen jelentős változtatás nélkül.



■ Richard Burns megelégedett Colin McRae népszerűségét, és leszerződött az SCI-hez egy új játék elkészítéséhez. A Richard Burns Rally 2003 végén jelenik meg, egyelőre nem tudni, hogy mely platformokra.



■ Az Electronic Arts megunt a F1-sorozatok sikertelenségét, és a következő, 2003-as sorszáma rész az utolsó lesz. Az indok: alaptól sem túl sikeres a szeria – de az 1999 óta kifizetett 25 millió dolláros licenccijjal együtt már hatalmas bukás volt.

■ Az Amerikai Futball Szövetség, az NFL lépéseket készül tenni az irányban, hogy az e sport alapján készülő játékokból szedjék ki az erőszakos jeleneteket, szabálytalan szereléseket ütéseket. Remélhetőleg a FIFA nem kap lehetet ettől a „jó gondolatától”...

■ Az Ubi Soft bejelentette, hogy a képregény-ihlette FPS-ük, a XIII fél évet késni fog és csak jövő év őszén lesz kapható.



■ Az Activision hivatalosan is elnevezte a 2001-ben PC-re megjelent Return to Castle Wolfenstein játék konzolos verzióját. A PS2-es alcime Operation Resurrection, míg az Xboxosé Tides of War lesz. Mindkét verzióban megtalálhatóak lesznek a következő újítások: egy új küldetésorozat, amely Egyiptomban játszódik, három új ellenfél és ugyanennyi fegyver. Az Xbox-verzióban 16 játékos számára Xbox Live-támogatást is tesznek.

# CALL OF CTHULHU DARK CORNERS OF THE EARTH

Kiadó: ? Fejlesztő: Headfirst Megjelenés: 2003. nyár (PAL) X

H.P. Lovecraft (1890-1937) a XX. század első felében alkotott műveiben hátborzongató horror történeteket írt a Föld felszíne alatt alvó szörnyű lényekről, és az őket szolgáló gonosz emberekről, lényekről. (Nemrég jelent meg magyarul a Lovecraft-összes – érdemes elolvasni!) Műveit és az általa alkotott világot együttesen Cthulhu-mitosznak (ejtsd: Kutulu) hívják, amely kedvelt témája a fantasy témájú játékoknak, ez alapján készül a Headfirst első játéka. Egy belső nézetet használó akciójátékról van szó, a legteljesebb realizmussal (leszámlítva persze a szörnyeket). Nincs például mindenféle állapotjelző a képernyőn, azt látjuk, amit a főhős, Jack Walters magándeiktív is lát. Ha akarunk, akár lopakodhatunk, de egy-egy erősebb fegyverrel felszerelve akár bátran csörtelhetünk, azt ezt nehezményezőket kedvünkre mészálva. Élettani modellezést is ígérnek: eltörhetjük a lábunkat és megfázhathatunk, mérgezés esetén pedig remegni fog a kezünk. A pszichológiáról sem feledkeznek el – az Eternal Darknesshez hasonlóan itt is elkaphat minket a roham, a sok borzalmas dolog láttán rengeteg káros hatást érhet minket, dupla vagy homályos látást, hallucinációkat, eltorzult hallást, esetleg csengő füleket okozva. (Azért tegyük hozzá, hogy nem a Headfirst lopott az ED-ből, hanem annak készítői az eredeti Cthulhu-szerepjátékból).





### APRÓLÉK

■ A Sony November elejéig 200.000 Network Adaptert (ez tulajdonképpen a modem, amivel online játszhatunk) adott el, ezt az év végéig szeretnék megduplázni. A felhasználók 43%-a 56K-s modemet használ, 57%-uk pedig kábelmodemmel csatlakozik a világhálóra.

■ A Bandai .Hack-kvartettjének harmadik epizódja – Erosion alcímmel – december 12-én jelent meg Japánban.



■ A Microsoft sajátos kampányba kezdett: legújabb reklámemberük Robbie „Rock DJ” Williams lesz, akinek 2003-as Európa-tornéját az Xbox szponzorálja. (A Sony a Bajnokok Ligájával azért jobban beopta magát a szívünkbe...)

■ A Devil May Cry 2 két DVD-n fog megjelenni, az egyikben Dante, míg a másikban Lucia kalandjait követhetjük végig.



■ Az Artoon már készíti a Blinx (lásd előző számunkat) folytatását, illetve egy másik Xboxos programot, melyről csak annyit lehet tudni, hogy igen akciódús lesz. Mindkét játék jövő év végen jelenik meg.

■ A jövő év nyarán megjelenő Dead or Alive: Code Kronos az előző DOA-részek gyűjteménye lesz, az összes pályával és karakterrel, valamint rengeteg bónusz meglepetéssel. A program a DOA3 motorját használja, és csak Xboxra jön ki.

■ A Gran Turismo 4 jelenleg 50%-ban van kész, és a néhány kiválasztott aki megnézhette, azt mesélte, hogy „ilyen elethu játékot még sosem láttak”.

■ A harminthétfő Death Crimson OX című Dreamcastos fénypisztolyos játék jövőre megjelenik PS2-re is.

■ A Namco szerezte meg az Argonaut (Croc, Malice) által PS2-re és GC-re fejlesztett I-Ninja című program kiadásának jogait. A játékról a címen kívül semmit nem lehet tudni.

# STAKE

Kiadó: Metro 3D Fejlesztő: Gameness Art  
Megjelenés: 2003. március (PAL) ☒



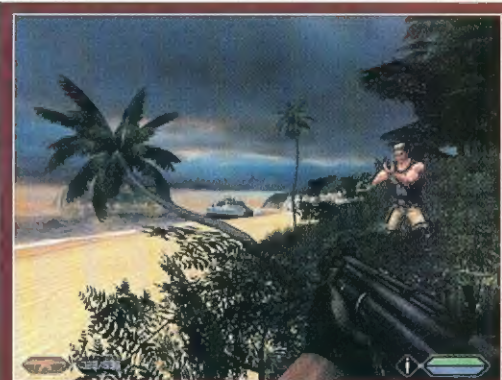
A Stake meglehetősen agyatlan játéknak ígérkezik: adott pár ideges karakter, akik egy arénában egymásnak rontanak, és addig püfölik egymást, amíg csak egy marad talpon. Természetesen mindegyik figurát irányíthatja más, sőt, a Stake elsősorban több játékos számára készült (legfeljebb négyen játszhatnak vele, de interneten keresztül nem lehet majd örjöngeni). Az arénákban rengeteg cuccot szedhetünk fel, vagy kapcsolhatunk be, amit fegyverként is használhatunk: jégcsapokkal szurkálhatunk, lávapatákat indíthatunk el, gránátokat hajigálhatunk. A nyolc – plusz egy titkos – karakter mindegyike egyedi támadásokkal rendelkezik, ráadásul ha dűhbe gurulnak (magyarul: ha elég ütést kapunk be), speciális örjöngésbe kezdetünk, ami igen nagy területen fejt ki áldásos hatását. A deathmatch és team deathmatch mellett lesz egy Castle nevű játékmód is, ahol az ellenfél várában kell minél több Szent Fáklyát begyűjtanunk.



# WHITEFEAR

Kiadó: Microids Fejlesztő: Widescreen Games  
Megjelenés: 2003. tavasz (PAL) ☒

A Microids új akciójátéka a jég világába kalauzol el bennünket. A történet egy eszkimó faluban kezdődik, itt tanul számánknak főhősünk, Iru. A beavatási ceremóniája napján egy gonosz boszorkány, Sukko jelenik meg a környéken, és mindenkit jég-tömbbé fagyaszt (kivéve Iru szerelmét, akit a változatosság kedvéért farkassá változtat). Innentől kezdve a mi dolgunk lesz a pajtik kiszabadítása és a gonoszok eltángolása. A különféle összegyűjtött tárgyakkal javíthatjuk statisztikáinkat, varázslatokat tanulhatunk négy szellemtől, az egyszerűbb esetekben pedig a csontszigonyunk segítségével tehetünk rendet. Ellenféként 21 – jobbára a skandináv, a kelta és az inuit mitológiából származó – eltérő szörny szolgál, de rengeteg barátságos figurával is összefutunk (például repülő bálnákkal és egy élő bolygóval). A fejlesztők szerint a három játékmód (normál, mágus illetve harcos) teljesen eltérő játékménetet igényel. A grafika kicsit rajzfilmes (a sajtónyilatkozat alkotóként egy Hayao Miyazaki nevű manga mestert említ), talán a Mark of Kri juthat róla eszünkbe.



# FARCRY

Kiadó: Ubi Soft Fejlesztő: Crytek  
Megjelenés: 2003. vége (PAL) ☒

A Far Cry (régábban X-Isle néven futott) kapcsán a fejlesztők leginkább a grafikus motor tudását emelik ki – ami nem is csoda, hiszen az elmúlt négy évben ezt csiszolgatták. A játékban 2020-ban járunk, hősünk pedig egy jacht boldog tulajdonosa, aki azzal keresi a kenyérre valót, hogy turistákat szállít Polinézia szigetei között. Egyszer egy újságíró vesz fel, aki egy tudós által megvett szigeten akar körülszimatolni – az örült genetikus ennek nem örül különösebben, és rá (együttal rá) küldi felturbózott harcosait. Innentől minden megy a megszokott kerékvágásban: mindenkit szét kell lőnünk, új fegyvereket kell találnunk, a végén pedig a tudóst is kérdőre kell vonnunk. Minden pálya hatalmas lesz, és akár egy kilométerre is elláthatunk. Minden tárgynak valós árnyéka lesz, a fűvet le lehet taposni (így akár a nyomok alapján is követhetünk valakit), és a Doom III-ban is használt polybump-eljárásnak köszönhetően az ellenfelek igen részletes „borítást” kaptak.





# AMERICAN MCGEE'S SOZ

Carbon6  
2004. első fele

Az American McGee nevű úriember megtehetően fur a fazon: már előző játékában American McGee's Alice – is egy mesét alakított át egy félelmetes játékká, most ugyanezen az úton megy tovább. Ezúttal az Őz, a csodák csodája című, mindenki által ismert könyvet pécezte ki, de nem egy édi-cuki-tünci mesejáték készülődik az irányítása alatt. Sok-sok évvel a könyv története előtt járunk, amikor is Őz mágius földjét háború dúta. A varázslók és a nyugorok egymásnak estek (előbbieket a mágiá, utóbbiakat gőzgépek segítségével harcoltak), majd a buliba bekapcsolódott a boszorkányok is. A pusztítás egyre jobban fenyegeti a világot, ezért annak nagybatalmú irányítói megidéznék egy messiást a Földről. Mi őt fogjuk irányítani, és a játék végére Jack nevű főhősünkkel varázsló válik – mégpedig maga Őz. A játékból egyelőre csak egyetlen képet adtak ki, és az sem túl látványos, mindenesetre még bőven van idejük csinosítani. Ha az Alice-ből indulunk ki, akkor az Őz is egy egyedül hangulattal rendelkező, fantasztikus program lesz, tele véres akcióval.



## ÜZLETIKÖRKÉP

A cégek a szeptember 30-án zárult üzleti félévet követően egymás után adják ki gyorsjelentéseiket, most ezekből szemezgetünk (a Gamer Magazin segítségével). Az egyszerűbb összehasonlíthatóság kedvéért minden összeget átváltottunk dollárba, ezt ugyanugy keretük figyelembe venni, mint azt, hogy az összegek más és más időszakra vonatkoznak.

Kezdjük a győztesekkel: a SONY szórakoztató ága az elmúlt fél év alatt 363 millióval gazdagította az anyacéget, igaz ebben benne van a film- és a zenei részleg teljesítménye is (bár azt kiemelnék, hogy a játékrészleg hozta a haszon legnagyobb részét). A NINTENDO fél év alatt 219.65 milliót profitolt zsebelt be (igaz, ebből 183 millió a Rare eladásából jött össze, e nélkül elég csehül állnának). Az ELECTRONIC ARTS negyedéves nyeresége 50 millió volt, míg a THQ ugyanebben az időben 3.2 millió profitot hozott.

Következzen néhány fél évre vonatkozó – eléggé meglepő – adat is (mi teljesen fordított sorrendet tippeltünk volna): a NAMCONál 10.57 millió, az ACTIVISIONnél 9 millió, a SEGÁnál pedig 8.21 millió profitot produkáltak. Persze nem mindenki lehet nyertes: három hónap az ACCLAIM alatt 28 milliót, a BAM! pedig 8.2 milliót bukott, de az angol RAGE sem áll jól: az elmúlt egy évben 15.95 milliót veszítettek. A legnagyobb veszteséget mégiscsak a CAPCOM szenvedte el, ők fél év alatt 140.72 millió hiányt hoztak össze. Megemlítendő még a MICROSOFT, ahol a szórakoztató részleg – azaz az Xbox-szal foglalkozó része a cégnek – három hónap alatt 177 millió dollár veszteséget hozott, viszont az egész cég ugyanebben az időben 2.7 milliárdot (!) termelt. Házi kedvencünk, a SQUARESOFT, a Kingdom Hearts fantasztikus európai és amerikai szereplésének köszönhetően 3.3 millió profitot szerzett az elmúlt fél évben.

Van még egy japán cég, akiknek eredményei egyelőre még csak nagy vonalakban ismertek: a KONAMI várhatóan hatalmas haszonnal zárja majd az évet (az előrejelzés szerint 68 millió profittal). A cég egyébként nemrégiben büszkén jelentette be: letaszították a Nintendót a japán piac trónjáról – hat hónap alatt 3 millió játékot adtak el a szigetországon.

# CD GALAXIS

PLAYSTATION 2 / X-BOX / GAMECUBE / GBA / PC JÁTEKOK / KIEGESZÍTŐK - DVD FILMEK - MULTIMÉDIA

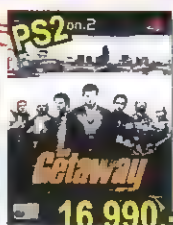
## PLAYSTATION 2

### Playstation 2 kiegészítők:

Sony Playstation 2 gép .....74 990  
Sony Memóriák 8 Mb .....12 990  
Sony Dual Shock 2 kontr. 9 990  
Sony DVD távirányító .....9 990  
Sony kormány .....24 990  
Saitek kiegészítők .....Hívj  
Sunflex kiegészítők .....Hívj

### PS2 játékok:

Aggressive Inline .....17 990  
Blade 2 .....16 990  
Burnout 2 .....16 990  
Colin McRae Rally 3 .....16 990  
Commandos 2 .....14 990  
Crash Bandicoot .....9 990  
Crazy Taxi .....8 990  
Dead Or Alive 2 .....8 990  
Deus Ex .....14 990  
Devil May Cry .....9 990  
Donald Duck Quack Atk. 9 990  
Drakan .....16 990  
F1 2002 .....17 990  
F1 Champ. Season 2000 .....9 990  
Ferrari F355 Challenge .....16 990  
FIFA 2001 .....9 990  
FIFA 2003 .....17 990  
Final Fantasy X .....16 990  
Formula One 2001 .....8 990  
Formula One 2002 .....16 990  
Freestyle .....17 990  
Getaway .....16 990  
Gran Turismo 3 .....8 990  
Gran Turismo C. 2002 .....9 990  
Grandia 2 .....11 990  
Grand Theft Auto 3 .....17 990  
GTA 3 Vice City .....17 990  
Half-Life .....10 990  
Harry Potter 2 .....17 990  
Hidden Invasion .....9 990  
Hitman 2 .....16 990  
ICO .....9 990  
JB 007 Agent Under Fire 17 990  
JB 007 Nightfire .....17 990  
Kessen .....9 990  
Knockout Kings 2002 .....17 990  
Lego Football Mania .....13 990  
Lego Racers 2 .....17 990  
Lord Of The Rings (EA) 17 990  
Lord Of The Rings (Viv) 16 990  
Mad Maestro .....11 990  
Madden 2003 .....17 990  
Mat Hoffman's BMX 2 .....15 990  
Medal of Honor Frontline 17 990  
Moto GP 2 .....9 990  
NBA Live 2003 .....17 990  
Need for Speed: H.P. 2 .....17 990  
NHL 2003 .....17 990  
No One Lives Forever .....10 990  
Oni .....6 990  
Onimusha .....9 990  
Onimusha 2 .....17 990  
Prisoner of War .....14 990  
Quake 3 Revolution .....9 990  
Rally Fusion .....15 990  
Ratchet & Clank .....16 990  
Rayman Revolution .....8 990  
Resident Evil Code: V X .....9 990  
Resident Evil Surv. 2 .....17 990  
Shoxx .....17 990  
Silent Hill 2 .....17 990  
Sled Storm .....17 990  
Smash Court Tennis PT. 16 990  
Smuggler's Run .....9 990  
Soldier of Fortune Gold .....14 990  
SpiderMan - The Movie .....15 990  
Spyro: Enter Dragonfly .....15 990  
SSX .....9 990  
SSX Tricky .....17 990  
State Of Emergency .....14 990  
SW: Jedi Starfighter .....12 990  
SW: Starfighter .....7 990  
Tekken Tag Tournament .....8 990  
Tekken 4 .....17 990  
Thing .....16 990  
This Is Football 2002 .....8 990  
This Is Football 2003 .....16 990  
Time Crisis 2 + G-Con2 .....24 990  
TimeSplitters .....6 990  
TimeSplitters 2 .....15 990



Getaway



WRC 2



Tony Hawk's 4



Lord of the Rings



Colin McRae 3



J. Bond: Nightfire



Devil May Cry



Gran Turismo 3



FIFA 2003



Harry Potter 2



NBA 2003



Need for Speed HP2

**Szoftver Árúház**  
a Belső Zsigmond Kortársai  
Vil. kerület, Dobó u. 64.  
Telefon: 479-0933  
Nyitva:  
H-P 10-18, Sz. 10-13

**Szaküzlet**  
a Belső Zsigmond Kortársai  
X. kerület, Városhelyi Pál u. 8.  
Telefon: 206-3366, 351-4061  
Nyitva:  
Hétfő-Péntek 10-18

**Csomagküldés**  
479-0933  
Budapestre és vidékre is  
Gyors, mert a csomag akár  
munkanapra megérkezik  
Olcsó, mert a 990 Ft  
alatti árú csomagok  
Törzsvásárlói kártyával rendelkezők 25% kedvezményt  
Az árakból 2. vásárlásánál 2% plusz kedvezményt  
20 000 Ft átvásárlás (akár 1. vásárlás)  
Járat 3%, 30 000 Ft átvásárlás felett 5%

**Internet Árúház**  
www.cdgalaxis.hu  
Kendikécske csomagküldéssel  
munkanapokon átvételre  
a legfrissebb hírek  
ajánlataiért

TOCA Race Driver .....16 990  
Tony Hawk's Pro Sk. 3 .....8 990  
Tony Hawk's Pro Sk. 4 .....15 990  
Turok Evolution .....16 990  
Ty The Tasmanian Tiger .....13 990  
Vampire Night+G-Con2 .....24 990  
Virtua Fighter 4 .....16 990  
Wipeout Fusion .....16 990  
World Rally Champ .....8 990  
World Rally Champ 2 .....16 990  
Wreckless .....15 990

## X-BOX

### X-Box kiegészítők:

Microsoft X-Box gép .....74 990  
MS Kontroller .....11 990  
MS DVD kiegészítő .....9 990  
MS Memóriaegység .....11 990  
Saitek kiegészítők .....Hívj  
Sunflex kiegészítők .....Hívj

### X-Box játékok:

Buffy - Vampire Slayer .....17 990  
Cel Damage .....17 990  
Colin McRae Rally 3 .....17 990  
Commandos 2 .....14 990  
Dead Or Alive 3 .....17 990  
F1 2002 .....17 990  
FIFA 2003 .....17 990  
Halo .....17 990  
Harry Potter 2 .....17 990  
Hitman 2 .....16 990  
JB 007: Agent Under F. ....17 990  
JB 007: Nightfire .....17 990  
Knockout Kings 2002 .....17 990  
Lord of the Rings (Viv) 16 990  
Madden 2003 .....17 990  
Marvel vs Capcom 2 .....17 990  
Mat Hoffman's BMX 2 .....15 990  
NBA Live 2003 .....17 990  
Need for Speed: H.P. 2 .....17 990  
NHL 2003 .....17 990  
Oddworld: Munch Od. ....17 990  
Project Gotham Racing .....17 990  
Rally Fusion .....15 990  
Shrek .....9 990  
Spiderman: The Movie .....16 990  
SSX Tricky .....17 990  
Tony Hawk's Pro Sk 4 .....15 990  
Ty The Tasmanian Tiger .....17 990  
X-Men: Next Dimension .....15 990

## GAMECUBE

### GameCube játékok:

Cel Damage .....17 990  
FIFA 2003 .....17 990  
Harry Potter 2 .....17 990  
International S. Socc. 2 .....17 990  
JB 007: Agent Under F. ....17 990  
JB 007: Nightfire .....17 990  
Luigi's Mansion .....17 990  
Madden 2003 .....17 990  
NBA Courtside .....17 990  
Need for Speed HP 2 .....17 990  
NHL 2003 .....17 990  
Pikmin .....17 990  
Resident Evil .....17 990  
SSX Tricky .....17 990  
U. Studio Theme Park A. 17 990  
Wave Race Blue Storm .....17 990  
Wreckless .....15 990

## DVD FILM

6. napon .....3 990  
Amelie csodálatos élete .....5 990  
Gyűrűk Ura 4 DVD-s .....9 990  
Gyűrűk Ura diszcsomag .....9 990  
H. Potter + Kutyák és m. ....5 990  
Hazafi .....3 990  
Jégkorszak .....6 990  
Matrix (1. lemez) .....3 990  
Macskajaj .....4 990  
Men In Black 2 .....6 990  
Nagy Lebowski .....3 990  
Ocean's Eleven .....5 990  
Penge 2 .....5 990  
Pókember .....6 990  
Star Wars 2. Klónok tám. ....6 990  
Valami Amerika .....5 990

Áraink az áfát és a törzsvásárlói kedvezményeket tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. \* = Jön



# MEGJELENÉSEK



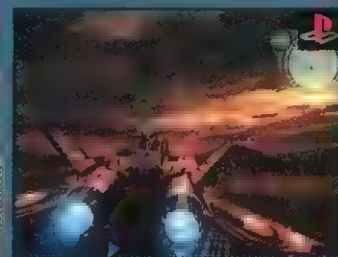
◻ **EUROPA, USA – 2002. DECEMBER – 2003. JANUÁR**

## EUROPA

Run Like Hell	20-Dec	Interplay	****
Robocop	20-Dec	Titus	*
Disney Golf	20-Dec	Electronic Arts	**
Ben Hur	29-Dec	Vivendi	**
Falcone: Into the Maelstrom	17-Jan	Virgin Interactive	***
Defender	24-Jan	Midway	**
Treasure Planet	31-Jan	Sony	***
Star Wars: Clone Wars	31-Jan	Activision	****



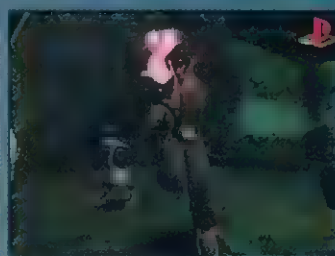
➤ Disney Golf



➤ Ben Hur

## USA PS2 MEGJELENÉSEK

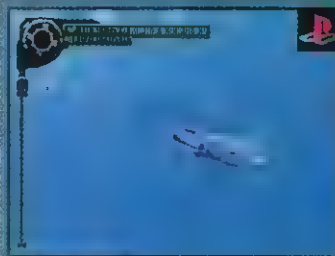
Hypersonic Xtreme	7-Jan	Majesco	**
Frogger Beyond	14-Jan	Konami	**
Fisherman's Bait	14-Jan	Konami	**
Midnight Club II	14-Jan	Take 2	****
The Sims	14-Jan	Electronic Arts	****
Everblue 2	14-Jan	Capcom	***
Armada 2: Star Command	15-Jan	Metro 3D	****
Ghost Master	15-Jan	Empire	**
Malice	15-Jan	Universal Interactive	**
Starsky and Hutch	15-Jan	Universal Interactive	**
Blue Crush	15-Jan	Universal Interactive	**
The Getaway	15-Jan	Sony	*****
Primal	15-Jan	Sony	***
Dark Cloud 2	15-Jan	Sony	*****
My Street	15-Jan	Sony	**
Black and Bruised	15-Jan	Majesco	***
RoboCop	15-Jan	Titus	*
War of Monsters	15-Jan	Sony	****
Battle Engine Aquila	21-Jan	Infogrames	***
Gio Gio's Bizarre Adventure	21-Jan	Capcom	**
Risk	27-Jan	Infogrames	**
Devil May Cry 2	28-Jan	Capcom	*****



➤ Malice



➤ Dark Cloud 2



➤ Everblue 2



➤ Devil May Cry 2



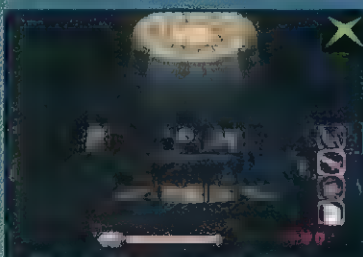
➤ Primal



➤ War of Monsters

## EUROPA

Shayde: Monsters vs Humans	27-Dec	Metro 3D	**
NFL Fever 2003	27-Dec	Microsoft	***
Falcone: Into The Maelstrom	17-Jan	Virgin Interactive	***
Mercedes-Benz World Racing	31-Jan	TDK	****



➤ Shayde: Monsters vs. Humans



➤ Mercedes-Benz World Racing



➤ Falcone: Into the Maelstrom



➤ NFL Fever 2003

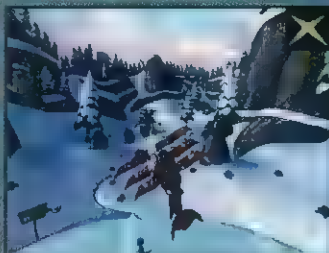




➤ Battle Engine Aquila



➤ DOA Xtreme Beach Volleyball



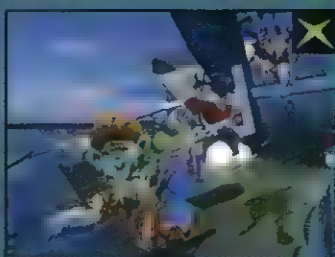
➤ Freaky Flyers



➤ Panzer Dragoon Orta



➤ Furious Karting



➤ Malice



➤ Star Wars: Bounty Hunter



➤ Summoner: The Prophecy



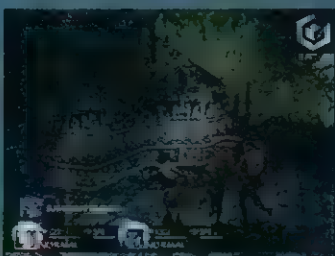
➤ Black and Bruised



➤ Haven: Call of the King



➤ Resident Evil 3 Nemesis



➤ ATV Quad Power Racing 2

USA XBOX MEGJELENÉSEK			
Lotus Challenge	26-Dec	Xicat	***
Lord of the Rings: The Two Towers	30-Dec	Electronic Arts	*****
Fuel	1-Jan	Dreamcatcher	***
Batman: Dark Tomorrow	1-Jan	Kemco	*
Freaky Flyers	1-Jan	Midway	***
Haven: Call Of The King	1-Jan	Midway	***
David Beckham Soccer	1-Jan	Rage	**
Kung Fu Chaos	1-Jan	Microsoft	**
Konami's Moto-X	1-Jan	Konami	***
Aquaman: Battle For Atlantis	1-Jan	TDK	**
Malice	1-Jan	Universal Interactive	***
Stake	1-Jan	Metro 3D	**
Starsky and Hutch	1-Jan	Universal Interactive	**
Panzer Dragoon Orta	14-Jan	Sega	*****
Furious Karting	14-Jan	Infogrames	***
Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball	15-Jan	Tecmo	*****
Battle Engine Aquila	21-Jan	Infogrames	***
Jane's Attack Squadron	28-Jan	Xicat	***

EUROPE GAMECUBE MEGJELENÉSEK			
Barbarian	20-Jan	Virgin Interactive	**
Soul Fighter	4-Jan	Kemco	**
Disney Sports Football	17-Jan	Konami	**
Star Wars: Bounty Hunter	24-Jan	Activision	*****

USA GAMECUBE MEGJELENÉSEK			
The Lord of the Rings: The Two Towers	30-Dec	Electronic Arts	*****
Black and Bruised	2-Jan	Majesco	***
Haven: Call Of The King	2-Jan	Midway	***
Resident Evil 2	7-Jan	Capcom	**
Resident Evil 3: Nemesis	7-Jan	Capcom	**
Summoner: The Prophecy	13-Jan	THQ	***
Disney Sports Basketball	14-Jan	Konami	**
Rally Championship	21-Jan	Encore	**
ATV Quad Power Racing 2	27-Jan	Acclaim	***
Tom Clancy's Ghost Recon	28-Jan	Ubi Soft	*****
Skies of Arcadia Legends	28-Jan	Sega	*****



➤ Resident Evil 3 Nemesis



➤ Skies of Arcadia Legends

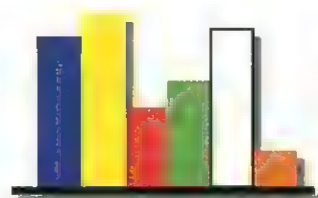


➤ ATV Quad Power Racing 2



➤ Rally Championship

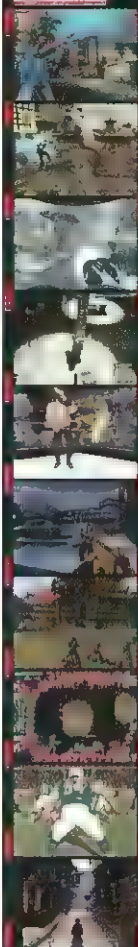




# TOP



## USA – DECEMBER



- 1** **GTA3 Vice City**  
Take 2 – PS2
- 2** **Mortal Kombat**  
Midway – GBA, PS2, GC, Xbox
- 3** **Metroid Prime**  
Nintendo – GC
- 4** **Tom Clancy's Splinter Cell**  
Ubi Soft – Xbox
- 5** **WWE Smackdown!**  
THQ – PS2
- 6** **007 Nightfire**  
Electronic Arts – PS2, GC, Xbox
- 7** **LotR: The Two Towers**  
Electronic Arts – PS2
- 8** **Metroid Fusion**  
Nintendo – GBA
- 9** **Madden NFL 2003**  
Electronic Arts – GBA, PS2, GC, Xbox
- 10** **Harry Potter 2**  
Electronic Arts – GBA, PS2, GC, Xbox



## JAPÁN – DECEMBER



- 1** **Pokémon Sapphire**  
Nintendo - GBA
- 2** **Pokémon Ruby**  
Nintendo - GBA
- 3** **Resident Evil Zero**  
Capcom – GC
- 4** **Super Robot Taisen**  
Banpresto – GBA
- 5** **Mario Party 4**  
Nintendo – GC
- 6** **Taiko no Tatsujin**  
Namco – PS2
- 7** **Breath of Fire V**  
Capcom – PS2
- 8** **Torneko's Great Adventure 3**  
Enix – PS2
- 9** **Kirby Star: Fountain of Dream**  
Nintendo – GBA
- 10** **Kinniku Man 2nd Generation**  
Bandal – GC



## NAGY BRITANNIA



**1** **GTA3**

**VICE CITY**

Take 2 – PS2



**2** **HARRY POTTER**  
**& THE CHAMBER OF SECRETS**

Electronic Arts  
GBC, GBA, PSX, PS2, GC, Xbox



**3** **FIFA FOOTBALL 2003**

Electronic Arts – PSX, PS2, GC, Xbox



**4** **LOTR: THE TWO TOWERS**

Electronic Arts – GBA, PS2



**5** **WWE SMACKDOWN!**

THQ – PS2



**6** **TONY HAWK'S PRO SKATER 4**

Activision – GBA, PS2, GC, Xbox



**7** **COLIN McRAE RALLY 3**

Codemasters – PS2, Xbox



**8** **DANCING STAGE PARTY ED.**

Konami – PSX



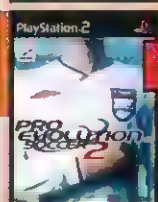
**9** **PRO EVOLUTION SOCCER 2**

Konami – PS2



**10** **STAR FOX ADVENTURES**

Nintendo – GC



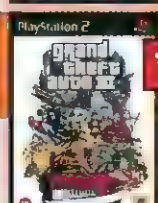
**11** **GRAND THEFT AUTO 3**

Take 2 – PS2



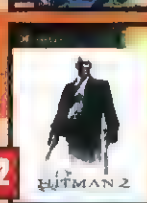
**12** **HITMAN 2**

Eidos – PS2, Xbox



**13** **MONSTERS INC. SCARY ISLAND**

Disney – PS2



**14** **LMA MANAGER 2003**

Codemasters – PS2, Xbox



# LISTÁK

## TOP 30 — DECEMBER

	<b>15</b> <b>LOTR: FELLOWSHIP OF THE RING</b> Universal Interactive – PS2, Xbox		<b>16</b>
	<b>17</b> <b>RATCHET &amp; CLANK</b> Sony – PS2		<b>18</b>
	<b>19</b> <b>TIMESPLITTERS 2</b> Eidos – PS2, GC, Xbox		<b>20</b>
	<b>21</b> <b>ROCKY</b> Rage – PS2, GC, Xbox		<b>22</b>
	<b>23</b> <b>GRAN TURISMO 3</b> Sony – PS2		<b>24</b>
	<b>25</b> <b>SPIDER-MAN</b> Activision – PS2, GC, Xbox		<b>26</b>
	<b>27</b> <b>CRASH BANDICOOT</b> Universal Interactive – PS2, GC, Xbox		<b>28</b>
	<b>29</b> <b>FORMULA ONE 2002</b> Sony – PS2		<b>30</b>
	<b>RED FACTION 2</b> THQ – PS2		
	<b>HALO</b> Microsoft – Xbox		
	<b>WIPEOUT FUSION</b> Sony – PS2		
	<b>DANCING STAGE EUROMIX</b> Konami – PSX		
	<b>CONFLICT: DESERT STORM</b> Sci – PS2, Xbox		
	<b>TONY HAWK'S PRO SKATER 3</b> Activision – GBC, GBA, PSX, PS2, GC, Xbox		
	<b>KINGDOM HEARTS</b> Square EA – PS2		

## AUSZTRÁLIA — DECEMBER

	<b>1</b> <b>Tony Hawk's Pro Skater 4</b> Activision – PS2
	<b>2</b> <b>Harry Potter 2</b> Electronic Arts – PSX
	<b>3</b> <b>WWE Smackdown!</b> THQ – PS2
	<b>4</b> <b>Loth: The Two Towers</b> Electronic Arts – PS2
	<b>5</b> <b>Harry Potter 2</b> Electronic Arts – PS2
	<b>6</b> <b>The Elder Scrolls 3: Morrowind</b> Ubi Soft – Xbox
	<b>7</b> <b>TOCA Race Driver</b> Codemasters – PS2
	<b>8</b> <b>Loth: Fellowship of the Ring</b> Universal Interactive – Xbox
	<b>9</b> <b>Harry Potter 2</b> Electronic Arts – Xbox
	<b>10</b> <b>Star Fox Adventures</b> Nintendo – GC

## AZ AMAZON.CO.UK ELŐRENDELÉSI LISTÁJA

	<b>1</b> <b>The Getaway</b> Sony – PS2
	<b>2</b> <b>Tomb Raider: Angel of Darkness</b> Eidos – PS2
	<b>3</b> <b>Loth: The Two Towers</b> Electronic Arts – Xbox
	<b>4</b> <b>The Sims</b> Electronic Arts – PS2
	<b>5</b> <b>Resident Evil Zero</b> Capcom – GC
	<b>6</b> <b>Mortal Kombat</b> Midway – PS2
	<b>7</b> <b>Halo 2</b> Microsoft – Xbox
	<b>8</b> <b>Star Wars: Clone Wars</b> Activision – PS2
	<b>9</b> <b>SW: Knights of the Old Republic</b> Activision – Xbox
	<b>10</b> <b>Ape Escape 2</b> Sony – PS2



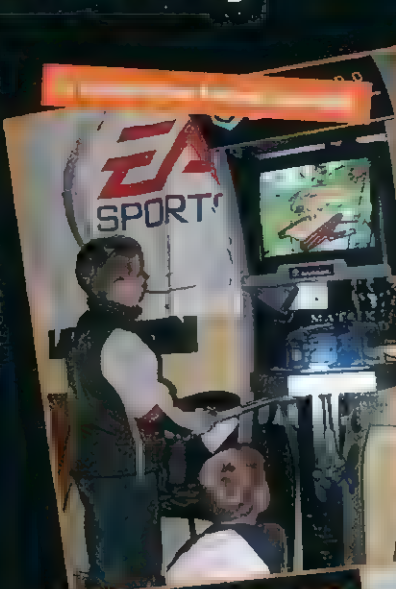
## Need for Speed: Not Pursuit 2

1. Papp Norbert, Mogyoród
2. Ozsváth Sándor, Budapest
3. Márton Gábor, Budapest

### Dead or Alive 3

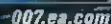
1. Kulcsár László, Győr  
2. Lőnyai Dániel, Budapest  
3-4. Bernáth Zoltán, Szabadbattyán  
Illés Ferenc, Ráckeve

A DVK-csajnoságban a hátulról jövő támadásokra már igazán nem lehetett figyelni.





A full-page illustration of James Bond in a tuxedo, holding a handgun, standing against a blue background with stylized numbers and a globe.



Megrendelhető az Electronic Arts kizárólagos magyarországi forgalmazójánál, az **ECOBIT Multimédia Kft.-nél**.  
1077 Budapest, Wesselyányi u. 25. | Tel.: (1) 478 0910 | Fax: (1) 478 0914 | [www.ecobit.info](http://www.ecobit.info) | [sales@ecobit.hu](mailto:sales@ecobit.hu)

**Challenge Everything™**





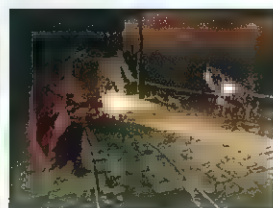
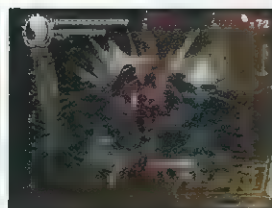
➤ Nem érdekél, addig várok itt, amíg el nem kapom a Batmant!



➤ Collomigtól holtodiglan



➤ Így jár, aki belevág a 220-ba



## ■ Pakoljatok, itt a retúrjegy a Pokolba!

# DEVILMAYCRY2

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ CAPCOM FEJLESZTŐ CAPCOM JAPAN MEGJELENÉS 2003.03.21. PAL



**S**zinte majdnem pontosan egy évvel ezelőtt a Capcom egy olyan játékot dobott ki a PlayStation2-re, amelynek neve – a megjelenése óta eltelt nem túl hosszú idő ellenére – mára már fogalommmá is vált. A horror-akció (illetve az alkotók szerint gotikus thriller) stílusú Devil May Cry elkepesztően látványos volt, hihetetlenül akciódús játékmenettel rendelkezett és mindezek mellett valami olyan komor, túlvilági hangulatot árasztott magából, ami a stílust kedvelőknek egyből belopta magát a szívébe. A hangos siker persze nem is maradt el, a játék több mint kétmillió példányban fogyott el világszerte – és sokan még ma is az egyik etalonnak tartják (legalábbis az akció műfajában), és ehhez a véleményhez mi is csak csatlakozni tudunk. A sikeres játékoknak persze ugyanúgy megvan a maguk végzete, mint a pocsék alkotásoknak – míg utóbbiak örökre eltűnnek a nevtelen játékok feneketlen süllyesztőjében, addig a műremekekre a kötelező folytatások fényében való lassú elhalványulás vár. Már

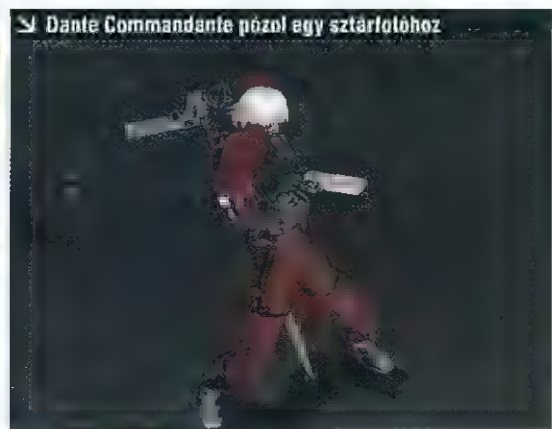
persze akkor, ha a folytatás egyáltalán képes felnőni a feladatahoz... Ennek érdekében pedig a Capcomnál minden követ megmozgatnak, az biztos. A játék fejlesztését még az első rész producere, Shinji Mikami és kis csapata kezdte el, de egy idő után otthagyták a projektet. Távozásuk után a helyüket ugyan elfoglalta Tsuyoshi Tanaka és brigádja, de az új projektvezető minden erejével azon volt, hogy a már jól kitaposott uton haladjanak tovább. Csak éppen dupla erőfeszítéssel – ami egyben azt is jelenti, hogy minimum kétszer olyan jó játékményt kívánnak nyújtani, mint amelyet a felmenő adott.

Kezdjük mindjárt az egyik legfontosabb újtással, azaz a főszereplő személyével. Már rogtón itt belép a kétszeres szorzó, ugyanis az előző részhez képest megduplázódott az általunk irányítható karakterek száma – meghozza nem is akarhogy! Adva van ugye egyrészt az előző rész főhőse, Dante – a legendás Fekete Lovag, Sparda fia, aki apjától eredően démoni (egészen pontosan fél-démoni) erőkkel bír, és a helyi Szaknysorban kicsiny magánvallalkozása „Az Alvilágból érkező gonosz lényeket aprító szaküzem”-ként van feltüntetve. Ezzel ugyan jó kispolgarhoz méltóan folytatja a legnemesebb családi hagyományokat (az öreg is arról volt nevezetes, hogy – röpke kezezer éven át – egyedül tartotta a frontot a

Pokol kapujában), de ezen kívüli személyes bosszú is fűti apa meggyilkolása miatt. Most azonban Dante egy hasonszórú társra is lel. Lucia neve ellenére nem egy argentin szappanoperából ugrott be botcsinálta dublőrként – a lángvörös haju hölgy az ilyen fizimiskával rendelkező nőnemű egyedek általános személyiségjegyeit erőteljesen magán is hordozza, azaz iszonyúan be tud vadulni, ha szükség van rá. A lányka szakmáját tekintve egy Védelmező, azaz egy olyan személy, akit a múltban a démonok ellen harcoló emberek alkottak meg. A mitől végül is még csak-csak kitalálható, de hogy mégis miért és egyáltalán, kicsodát is védelmez, arról még nem lebbentették le a fatylat. Mindenesetre ez is több mint a semmi – a játék fejlesztésének hosszú hónapjai alatt ugyanis a Capcom még a feminin gyilkológép nevét sem hozta nyilvánosságra... Lucia egyébként Tanaka úr elmondása szerint azért került be a játékba, mert az előző rész után kapott visszajelzésekben sokan hiányolták, hogy nem lehetett ottani dögös megbízónkat, Trisht irányítani. A holgyemény amúgy nemcsak a háborgó tömegek lecsillapítása szerepel: a másik alapot az szolgáltatta, hogy a fejlesztők Dantenak megpróbálnak egy kicsit James Bondosabb sarmot és vonzerőt kreálni... (nem én hülyültem meg teljesen, hanem ők – szó szerint ezt nyilatkozták...). Mivel a DMC-ságának



➤ A hangulat és Dante a létő fokára hágott



➤ Dante Commandante pózol egy sztárfotóhoz





Lucia nemcsak a diszkóban szokott szeletelni



Csak úgy árad ebből a fickóból a sötétség!

aktívan tervezik a jövőbeni folytatásait, melyek szerint minden részben más leánya tundokol Dante oldalán, nagyon úgy tűnik, hogy Lucia sorsa a játék végére így vagy úgy, de megpecsételődik. Lehet találgatni, hogyan boldog élet valahol? halál? árulás? halálos adag Sztori Magazin-fogyasztás?

Addig persze meg sok minden történik velünk. A játék legelején választhatjuk ki az irányítani kívánt karakterünket, akit a végkifejle-

tig kontrollálni is fogunk. A cselekmény külön szála-kon fut, mindket démonvadásznak megvan a maga saját kis története – de ez nem jelenti azt, hogy nem fognak egymással összefutni a nagy hentelek közepet-te. A történetet direkt úgy próbálják kialakítani, hogy

ha az egyik főhőssel eljutunk a játék végére, akkor még bőven maradjanak előttünk nyitott kérdések – ez irányban való kíváncsiságot pedig úgy elégíthetjük ki, hogy a másik szereplővel is végigjátsszuk a játékot. A sztori felgombolyítása közben egy csomó más fickóval is találkozunk, akik mindig mást kötnek majd az orrunkra, attól függően, hogy mi történt addig Luciaval vagy Dantevel. A titkos küldetések sem maradnak el, csak – per pillanat még – a részleteik, ugyanis a Capcom fejlesztői semmit nem voltak hajlandok ezekről elárulni.

Ezzel hagyjuk is el a történetet – a Devil May Cry 2 ugyanis sokkal inkább akció-, mintsem kalandjáték. Sőt, sokkal inkább akciójáték, mint maga a Devil May Cry! A fejlesztés során az elsődleges szempont az volt, hogy egy, az elődjenél még izgalmasabb, mozgalmassabb és akciódúsabb játékot készítsenek. Ennek érdekében a felmenőből ismerős számos hibát igyekeztek kijavítani. Nehány esetben rettenetesen zavaró volt például a fixált helyzetű kameránézet – nemegyszer előfordult, hogy nem is láthattuk a képernyőn azt az ellenfelet, aki ellen éppen elethalalharcunkat vívtuk. Eme hiba előfordulásának megakadályozása végett számos erőfeszítést tettek: igyekeztek a kameraváltásokat zökkenőmentessé tenni és magukat a kamerákat is a lehető legjobb nézőpontokban elhelyezni. A bejárható területek állítólag kilencszer lesznek nagyobbak, mint a DMC-ben, a helyszínek pedig hol egy modern, hol egy középkori (európai) stílusban épült városra emlékeztetnek leginkább. Adnak azért a játékosok véleményére is – sok helyütt kérdőjelesek voltak, hogy mi volt az, ami legjob-

ban megfogta az embereket a DMC-ben. A hevenyészett közvéleménykutatás eredménye az volt, hogy a jónép két dolgot komált, de rettenetes módon: az egyik Dante dogos kinézete, a másik pedig az akcióelemek nagy mennyisége. Mi sem természetesebb, hogy ezután erre a két tulajdonságra koncentráltak a legfőképpen: alaposan felpumpálták az akciórészt, ami gyakorlatilag annyit jelent, hogy – az amúgy sem túlságosan magas számban előforduló – logikai feladványokat és fejtróket szinte teljesen kigyomlálták a játékból az akció folyamatosabbá és zökkenőmentessé tétele érdekében. No, és még frankóba tették Dante mozgását és külalakját. Például a Matrixban látottakhoz hasonlóan (de utolom már ezt!) fel tud futni a falakra, emelet pedig számos, durvábbnál-durvább kombót tud előadni a levegőben és a földön állva egyaránt. Lucia legfőbb fegyvere a görbített ikerpengéi lesznek, és lesz egy egyelőre még nem köztölt távolsági támadása is.

Egy másik sarkalatos probléma a játék nehézségi foka volt, a nagy átlag számára a játék túlságosan nehezként bizonyult (épp most húztam ki Vári Zoltiból, hogy még ő is kénytelen volt a gyengék fegyveréhez, azaz a cheat-kódokhoz nyúlni a végigjátszáshoz). Épp ezért most egy érdekes szisztémát alkalmaztak: a játék figyelni a teljesítményünket, és ha nagyon csehlő állunk, akkor lereduálja az ellenünk küldött ellenfelek számát. Amúgy a szokásos akciójáték-felállást alkalmazták vagyis lesznek átlagellenfelek bőven, és boss-fightok ritkábban. A felvehető power-upok ismételtelen helyet kaptak, és mindenképpen fontos elemként kepezik a játékmenetnek, de állítólag teljesen más rendszerű lesz a használatuk, mint anno az első részben volt (természetesen nem csak Dante, hanem Lucia is ugyanúgy használhatja ezeket). A játékosok sokat sirtak az eredeti gombkiosztás kényelmetlen volta miatt is – no, most már a kontroller minden egyes gomba újrakonfigurálható, így minden kedves démonvadász a neki legjobban kézre eső beállításokat használhatja.

Amikor Tsuyoshi Tanaka mellének szegeztek a kérdést, hogy miért inkább a küldetés-alapú játékmenetet választotta az egyetlen, hosszú nyakatekert sztori-mód helyett, a következőt válaszolta: „Meggyőződésem,

hogy ez a módszer jobb, mint egy hosszú és kacifantos történet – így játszol egy kicsit, két misszió közt pedig ha gondolsz, TV-t nézel vagy akár elugrasz valahová. A DMC-ben nem izgattak fel különösebben a küldetések – az egyik rövidebb, a másik hosszabb volt, én pedig sohasem tudtam előre megjósolni, meddig vagyok még kénytelen fogni a kontrollert. Mi viszont átalakítottuk a pályák szerkezetét: lesznek ugyebár a normál, hosszabb utak, de most már lesznek rövidítések is, melyeken át gyorsabban eljuthatunk a pályák tavolabbi végéből a másikba. Ily módon a tapasztaltabb játékosok – vagy egyáltalán, akinek sietős a dolga – villamgyorsan felfedezheti a terep nagy részét. Na persze ezzel együtt az ilyen játékosok szinte minden esélyüket elvesztik arra, hogy bármiféle rejtett, titkos dolgot megtalálhassanak...” (Az úrlémbert amúgy arról is faggatták, hogy Shinji Mikami miért hagyta ott a játékot a kezdes után nem sokkal. A válasz így hangzott: „Lehet, hogy Mikami azt mondta: Belefartadtam, elegendem van az egészből. No persze ez csak egy vicc volt, amit meg sem hallottatok, ugye?!” Hm. Rejtélyes...)

Sok még a kérdőjel és a titkolódzás a program körül – annak ellenére, hogy nemcsak a nyakunkon a megjelenés. Abban mondjuk bizhatunk, hogy a Capcomos fiúk nem igazán számítanak zöldséjűnek a szakmában a horror-akciójátékok (őh, ezer bocsánat a gótikus thrillerek) területén. A rendelkezésre álló anyagok alapján úgy tűnik, hogy a fejlesztőbrigád menet közbeni kicserélődését sem sínylette meg tulzoltan a játék, a videók és képek alapján mindenképpen egy kiváló minőségű akciójátékkal leszünk gazdagabbak. (Tanaka szerint például a grafikus felbontás megduplázódott, ami ugyebár lehetetlen, de most már legalább piszok kíváncsivá tett minket). Ritka szép hátterek és speciális effektusok garmadája vár ránk, ha isten is úgy akarja, mindez teljes szinkronhanggal kísérve. Eredetileg ugyan idén év végére volt meghirdetve a megjelenés, de ezt eltolták jövő év elejére – és ha nem csúsznak még tovább, akkor a Devil May Cry 2 a januári-februári, a karácsonyi szezon utórezgéseit nyögő uborkaszegzon egyik legnagyobb durranása lehet.

Mindent ilyen szajbarágósan kell elmagyarázni?



## ELSŐ BENYOMÁSOK

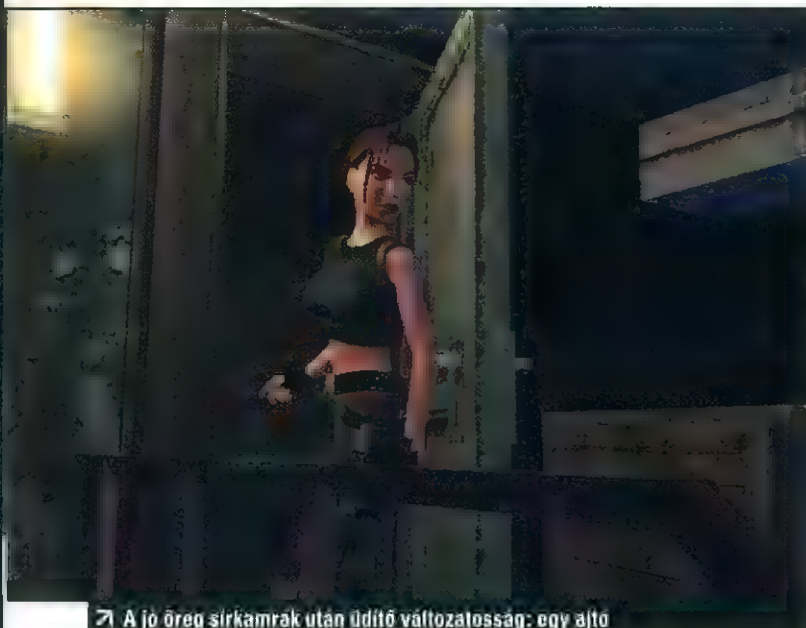
KÉSZÜLTSGÉI ÁLLAPOT

90%

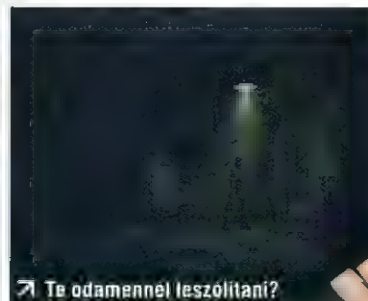
A tavalyi év, sőt a PS2 történetének egyik legjobb akciójátéka megújul - mi rossz lehet ebben?



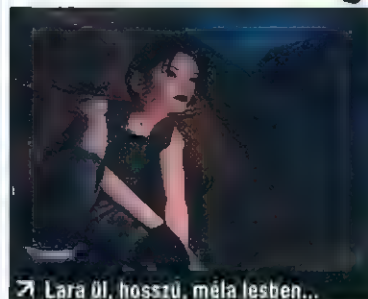




➤ A jó öreg sírkamrak után üdítő változatosság: egy ájtó



➤ Te odamennél leszólitani?



➤ Lara ül, hosszú, méla lesben...



■ Nemcsak a baj, már Lara sem jár egyedül

# TOMB RAIDER ANGEL OF DARKNESS

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ EIDOS FEJLESZTŐ CORE DESIGN MEGJELENÉS 2003. ÁZ. 20. PAL



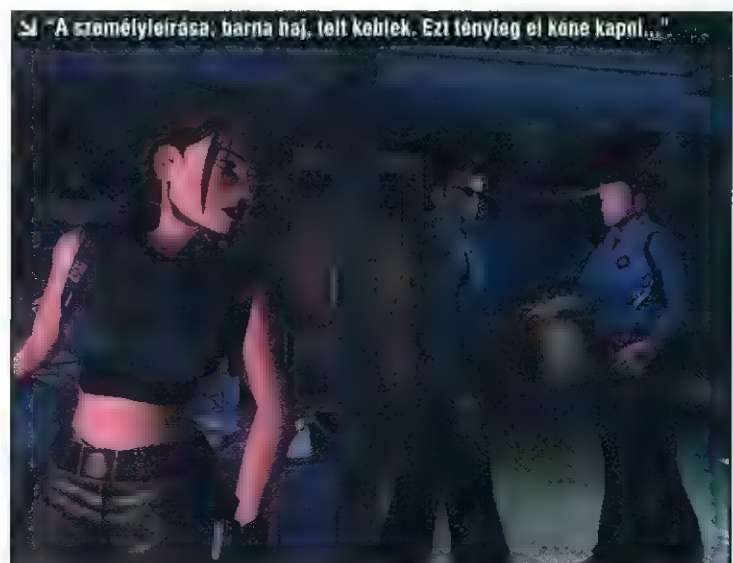
Egyetlen, a számítógépes-konzolos játékipar teremtette virtuális személyiség sem tudhat maga mögött olyan karriert, mint az EIDOS-Core Design gyermeke, Lara Croft kisasszony. A foglalkozására nézve professzionális sűrű, ám fotomodell szépségű holgy nemcsak különféle platformokra készült kalandjaival vezette rendszeresen az eladási listákat, hanem úgy ahogy van, kultusszá vált. Az Angelina Jolie főszereplésével készült, százmillió hollywoodi mozi csak a csúcsa annak a marketing-jeghegynek, ami Lara nevével, képével adta és adja el a különféle dolgokat, az akciófigurától az uzsonnástáskáig a pornófilmig. (Hé, az utóbbi nem „hivatalos” Tomb Raider-termék, mint ahogy a Petra Verkaik-sztriptíz sem! Egyébként pedig azt mondtam, hogy a Dekor-könyvtárban nézzél szét, nem azt, hogy az XXX-ben! – a nagyon röghőgő szerk.) Egy szóval az 1996-os, forradalmi akciójáték figurája igazi ikon lett – méghozzá olyan, ami már jócskán kilóg a konzolok világából. Az egymást rendre évente követő folytatásokat ugyan már a harmadik rész után le akarta zárni a kiadó, de hiába folyamodtak a végtelenbe nyúló, már a szereplők által is megunt szappanoperaknal reg bevált bevégző motívumhoz, a főszereplő(k) halálához. A világméretű felháborodást kiváltó húzás után a népharagtól rettegő fejlesztők („Megölték Larát! Szemeteeeeek!”) nem merték abahagyni Lara kalandjait, így egy év múlva megint csak jött egy folytatás, pontosabban előzmény. Szóval a játékosoknak még mindig kell Lara, s ha kell nekik, akkor megveszik az újabb játéko(ka)t is. A

gazdasági alapok tehát megvannak a további munkához – más pedig általában nem érdekelt senkit a videójáték-biznisz világában...

Azt még az elsőpró várakozás ellenére is világosan látták a fejlesztők, hogy pusztán azzal, ha több poligonból, és még nagyobb lökhárítókkal rajzolják meg Miss Croftot, nem szolgálják ki kellőképpen a közönség igényeit. Az új részhez a megjelenésért felelős grafikus motort természetesen teljesen lecseréltek. Ennek eredményeként Lara immár nem 500, hanem 5000 sokszögből épül fel, így tehát jóval kerekdedebb formákat mutat azokon a tájakon, ahol az ember abszolút nem

szövegletes idomokat vár – de emellett egész izgalmasan fest az előzetesen kiadott képeken és a trailerben látható környezet is.

Lara nemcsak némi ráncfelvarráson és a PS2 képességeit jobban kihasználó kozmetikai beavatkozáson esik át, de alapjaitól újraszervezik a programot, és tovább színezik (pontosabban: végre megformálják) Lara személyiségét is. Sötétebb képet akarnak festeni Lara Croftól, elvégre felette sem mulhatott el nyomtalanul az a hat év, amit templomromok, elfeledett ereklyék és halálos veszélyek között töltött. A keményebb, erősebb nő imagoja pedig egy füst alatt megmagyarázza azt is, hogy miért is nem tér vissza az eddig preferált ereklyevadászathoz, miért lesz inkább elsőleges célja a Von Croy-jal való leszámolás. További elkezelés volt, hogy az újabb keletű

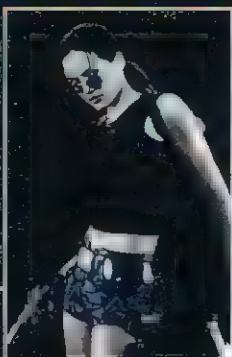


➤ "A személyleírása: barna haj, telt keblek. Ezt tényleg el kéne kapni..."



## ÚJ PROGRAMHOZ ÚJ MODELL

Nemcsak a konzolos Lara modell újul meg, de az őt valóságban megismertető manóként is lecserélték (immár sokadszorra). A 180 cm magas, holland származású Jill de Jong fotóit elnézve pedig igazat kell adnunk az őt választó népeknek. Húsz éves korára nemcsak pompásan kitölti Lara bizonyos helyeken nagyon is bő jelmezét, de szigorúbb tekintete is remekül passzol a „sötétség angyalához”. Nell McAndrew és Lara Weller nyomdokain tényleg egy dögös csaj vette át a topót, a bermudát és a pisztolyokat – ha a leendő játék is úgy viszonyul elődeléhez, mint Jill, akkor nyilván nincs mitől tartanunk...



digitális hősökkel csak akkor tudják felvenni a versenyt, ha több (legalábbis változatosabb) akciót visznek a kirakójatekok és platformos-egyességi elemek közé. A megoldást egy második fűszereplő megalkotásával találták meg.

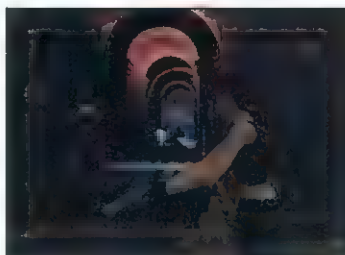
Kurtis Trent az igazi harcos figuráját hozza be a játékba. Irányítását akkor kapja meg a játékos, mikor az igazán pörgős akció következik. Többféle fegyvert használhat, mint Lara, és több speciális mozgással, trükkös ellentámadással van meg-

fűszerezve mozgaskultúrája is. Többek között olyan speciális bumerang-frizbit is be tud gyűjteni, aminek egyetlen elhajításával ellenfelek egész sorát segítheti át az örök vadászmezőkre. A másodlagos főhős felbukkanása a készítőik ígérete szerint azonban korántsem azt jelenti, hogy a játékos elveszítené a Larával való kapcsolatot, amikor akcióra kerül a sor. Egyrészt Mr. Kurtis irányítását csak a játék kisebb hányadában veszi át, másrészt Lara akkor is ott van a közelben, ha éppen Trenten van éppen a jelenet fókuszsa.

Az igencsak macsora vett férfitársat, és a lelkileg részletesebben cizellált hősnő képén néhány pillanatig merengve persze azonnal felmerül egy lehetséges szerelmi szál képe. Azt azonban az alkotók siettek leszögezni, hogy nem céljuk egymás karába-ágyába lökni a két fűszereplőt. (Nyilván félnek a felháborodás újabb hullámatól...) A fejlesztés egyik vezetője szerint valami hasonló kapcsolatot akartak teremteni Lara és Kurtis között, mint ami az X-akták sorozat Scullyját és Mulderét összekapcsolja. Vagyis a felnőttebb szórakoztatás jegyében némi vonzalmat mindenképpen szövegeznek közük – ám csak annyira, hogy a játékos kicsit várja már, hogy mikor jönnek végre össze, de ugyanakkor el is gondolkodhasson



➤ Az enyém kisebb - de gyorsabb és kettő is van belőle!



rajta, hogy igazán akarja-e az „előtte egy ital, utána egy cigaretta” típusú végkifejletet.

Tovább színezi a történetet, hogy Kurtis koma rendelkezik néhány fizikai jellegű misztikus képességgel. Telekinetikus potenciálja lehetővé teszi például olyan megmagyarázhatatlan trükkök végrehajtását, mint például az ajtó túlföldalán lévő kulcs kilökesét a zárból. Ilyen képességeinek magyarázata abban rejlik, hogy Kurtis Trent nem más, mint az ősi Templomos Lovagok utolsó leszármazottja. Azoké a Templomosoké, akik már időtlen idők óta harcolnak azok ellen, akik a Nephilm démonokat szeretnék a világra szabadítani. Szintén az X-akta-érzést erősíti, hogy egy roppant különös haláleset kapcsán kezd nyomozásba Lara, s miközben maga a fő gyanúsított, egyre közelebb kerül az elkövetőhöz, ugyanakkor mind mélyebben bele is bonyolódik egy világrengető veszély rejtélyeibe.

Szakatlan elem lehet a sorozat ismerői számára, hogy nem igazán lesz szó az Angel of Darknessben a világ különféle tájainak bebarangolásáról, és helyszínek megszámlálhatatlan sokaságáról. Gyakorlatilag három fő szakaszra bontható a program cselekményének története. Az elsőt talán legjobb lenne parizsi éjszakának nevezni, hiszen Lara Croft a metropolisz sötét oldalán, egy esős, kopott, s leginkább nyomásgéző környezetben indul mentora gyilkosának keresésére. A második szakasz már egy, az előző epizódokhoz sokkal

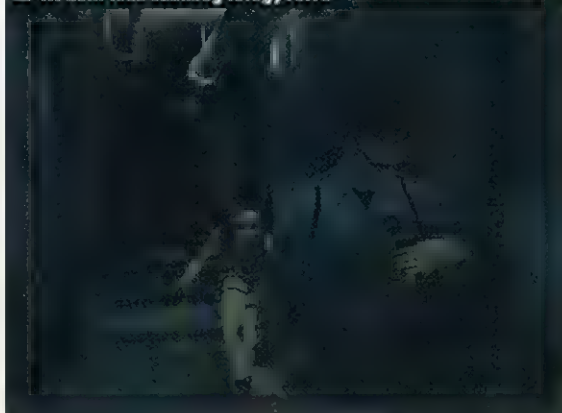
jobbá hasonlító katakombarendszer, s bár a Louvre muzeum alatti elfeledett csatorna és alagút hálózatban bolyong a játékos, de legalább akkora veszélyek és meglepetések várnak rá, mint a történelem előtti királysírokat bolygatva. A harmadik szakaszt, ugyan némi utazás választja el a bohémek városától, de Prága azért korántsem mondható a világ tulfelének, és főellenség, Eckhard titkos főhadiszállása, az acélból és üvegből emelt Strahov Complex is igen nehezen keverhető össze egy azték piramissal.

Arra természetesen nemhiába várnak a Tomb Raider-stílus rajongói, hogy a megszokott, fejtorókkal és tárgygyűjtéssel kombinált, ügyességi feladatok tegyék próbára képességeiket. Míg az első, Párizs utcáin játszódó szakasz leginkább Lara „kalandozó késztetésének” és fegyvertárának feltöltéséről, no meg a gyilkos nyomának hajszolásáról szól, addig a második és harmadik fejezetben már a kapcsolódók, lengő hidak, kapaszkodások és a nagy ugrások a főszerep. A grafikai motorral egyetemben persze a mozgásért és irányításért felelős programrészt is újraírták. A korábbi részek 25 mozdulatával szemben, az Angel of Darknessben Lara beigért 180féle mozgása igen lebilincselő változatossággal kecsegtet, különös tekintettel arra, hogy ezeket a mozdulatokat szemléltetőmást kedvelik bizonyos Solid Snake nevű üriember szereplésével készült játékokban... Az irányí-

➤ Sajnálom, nincs kedvem önrel beszélgetni



➤ Itt nem lesz szükség löfögyverre





### A FILM FOROG TOVÁBB

A Tomb Raider-mozi nem az első volt ugyan a számítógépes játékokból egész estés nagymozivá avasztalt alkotások sorában, de az biztos, hogy a legsikeresebb mind közül, még akkor is, ha a történet és a szereplők megformálása nem minden részletében nyerte el a játékrongók egyetértését. A sikernek pedig megvan a maga következménye, és augusztus óta már forgatják is a folytatást, amiben Lara Pandora szelencéjének nyomát kutatja. A szokásos hollywoodi likolózás mellett azt azért lehet tudni, hogy a címszerepet ismét Angelina Jolie kapta, a rendező viszont most a Twister és a Speedet jegyző Jan De Bont lett. A történet Afrikában és Kínában játszódik, a Larának a kínai Chen Lo maffiafőnök kionhadserégével és biológiai fegyverzenájával a sarkában kell a szelencét meglelnie.

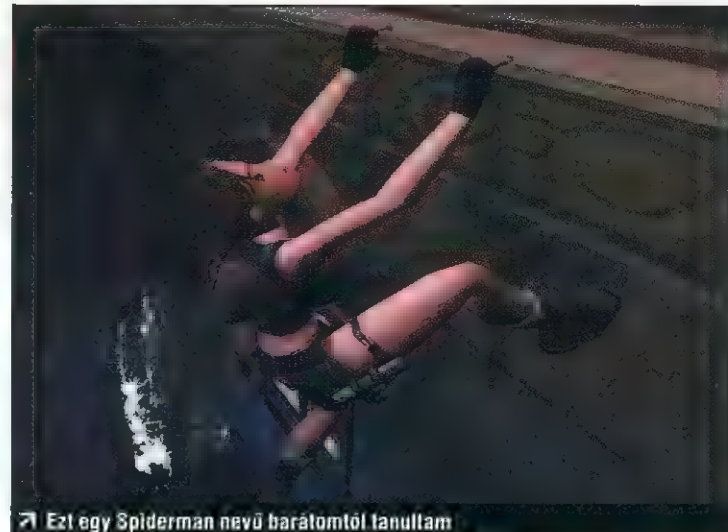


tás is „közvetlenebb” lesz, azaz még annyira sem lesz kötött a főszereplő mozgása, mint a korábbiakban – ám azt, hogy ez a nagy szabadság és részletesebb kontroll mennyire áll kézre, igazán csak játék közben fog kiderülni. (Nem az ördögöt szeretnénk a falra festeni azzal, hogy megemlítsük: nem egy, nagyon ígéretesnek tűnő játékot vágott haza totálisan a tulbonyoltott, túlzottan is élethű irányítás...)

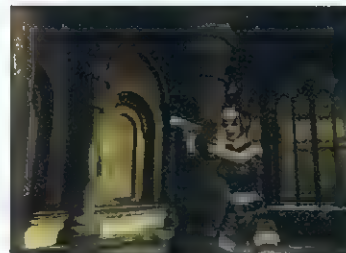
A készítők nem adtak vissza attól a feladattól sem, hogy egy újabb, a korábbi Tomb Raiderektől teljesen idegen játéktípust is beleszójene az új játék motorjába. Az első hallásra kicsit megdöbbentő a szerepjáték-jellemző, kicsit végiggondolva azonban nagyon is illik az új Lara Croft-játékhoz. A fejlődési rendszert nem szintepés-szerűen ültették át a játékba, hanem elosztható tulajdonságpontok formájában, és így a játékos döntően mulik, hogy milyen tulajdonságát, vagy fizikai jellemzőjét fejleszti hősének. Minden pontot folyamatosan egyetlen jellemzőre pakolva, Larából lehet mesterlovesz, vulámsébes harcos, de ha mondjuk a lábára kerül minden pluszpont,

akkor néhány pálya után akkorákat fog ugrani, mint Trinity a Mátrixban. Azt sajnos nem sikerült kideríteni, hogy a kebelméret szerepel-e a pontokkal növelhető tulajdonságok listáján, bár ehhez talán újra kene írni a fizikai modellezést az egész programban... (Mi reménykedünk! Ez is lehet egyfajta elvárás, amelyek miatt fél évvel eltolták a játékot – hatalmas dudákat akarunk!) Saját állításuk szerint az alkotók felkészültek a karakterüket szélsőségesen fejlesztő játékosokra is, így az egyes helyszíneket többféle módon lehet bejarni, a feladatokat egyenletesen, de szélsőségesen tuningolt szereplővel is lehet majd teljesíteni.

El lehet mélni azon is, hogy jopofa ötlet, vagy disznó marketing stratégia volt (lesz) az EIDOS reszeről, hogy az Angel of Darkness gyakorlatilag nem ér véget az utolsó pályával. A győzelemről ugyanis már jó előre megmondták, hogy nem a mindent elborító katar-



Ezt egy Spiderman nevű barátomtól tanultam

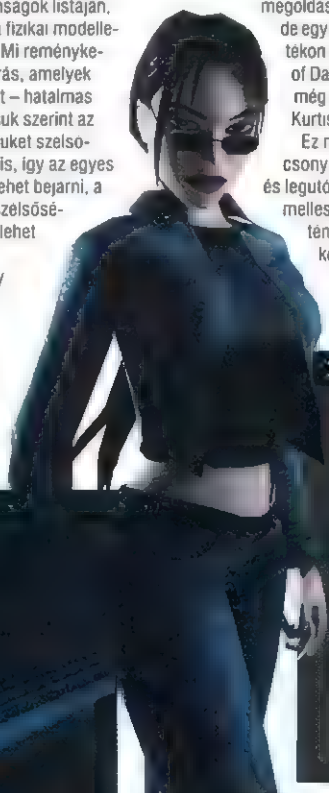


zist hozza meg a játékosnak. A jelenlegi játék vége csupán egy rész lezárását jelenti egy jóval nagyobb, összetettebb történetben, ami teljes egészében öt menetben fog kiteljesedni. A világot fenyegető ezoterikus-misztikus összeesküvés hálója ugyanis ezzel éppen csak elkezd belegabalyodni a történetet végigküzdő játékos, és a teljes mese kibogozása.

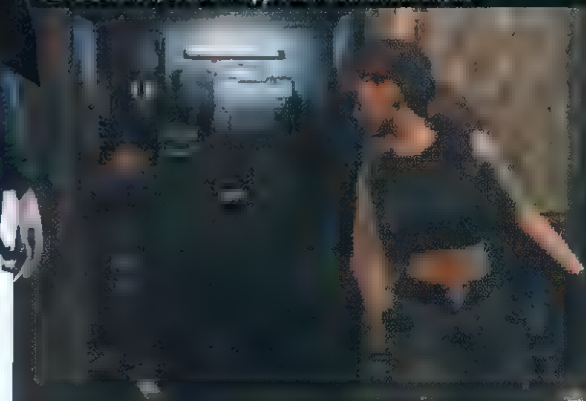
megoldása összesen öt önálló, de egymáshoz kapcsolódó játékon vonul végig. Az Angel of Darkness követni fogja még két Lara Croft, és két Kurtis Trent kaland.

Ez már a második karácsonyunk lesz Lara nélkül, és legutóbbi fellelése óta melleleg őrségváltás történt a konzolgenerációk között. Egy újonnan felbukkant kalandornak köszönhetően a Sony szükségét

van csak az ő platformján a múlt kétségkívül legpiackesebb sztárja – de az még egy kérdés, hogy vajon hogyan fog teljesíteni az új és új mezőnyben. A várakozások anis legalább akkorák, mint a keblei, amit nyilván a kiadó is érzékelhet. Elég nagy port kavart fel, amikor az eredetileg karácsonyi nagyszemponra tervezett játékot, az Eidos egy októberi bejelentésével egész egyszerűen jövő február végére halasztotta, azzal az indoklással, hogy „jelen állapotában nem felel meg azoknak az elvárásoknak, amelyeket mind a kiadó, mind a rajongók támasztanak a játékkal szemben”. Hát ez nem túl jó ömen, tekintve, hogy Lara lány új pályán fog bemutatkozni – habár nekünk azért van egy olyan sanda gyanúnk is, hogy ez lehet akár csak sima porhintés is, mert az Eidos az első menetet a rajongók kegyeinek visszaszerzéséért úgy szeretné megvívni, hogy nem olyan nehézsúlyú konkurenciával mérkőzik, mint amilyenek a karácsonyi forgalomban tobzódna a piacon...



Sziasztok, srácok! Épp csak bekukkantottam...



### ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLTSGÉI ÁLLAPOT **90%**

Lara két év szünet után összetettebb, „feleltettebb” szórakozást ígér rajongóinak. Ígér...



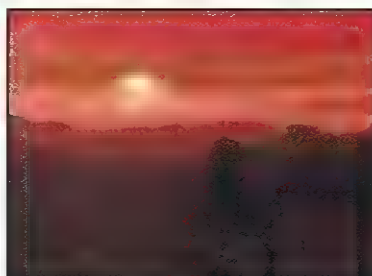
Erdekes: ezt Solid Snake is tudja a 66. oldalon



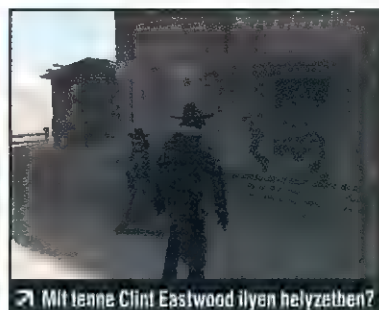




➤ Hát akkor téged először is fenébe durrantalak!



➤ "Vágtat ő a prérin, mint az északi szél..."



➤ Mit tenne Clint Eastwood ilyen helyzetben?



■ Lesz egyszer egy Vadnyugat

# RED DEAD REVOLVER

TÍPUS: WESTERN K..

FEJLESZTŐ: CAPCOM MEGJELENÉS: 2005. OKTÓBER 17. NTSC

Érdekes, hogy az akciójátékok designereit, akik oly szívesen me...  
ötleteket (ez a „lopni” light verziója) a...  
különböző akciófilmekből, szinte teljesen  
hidegen hagyja az akciófilmek egy speciális, de  
azért igen népszerű fajtájának eszköztára – ne-  
vezetesen a westernké. Az egy gyengécske  
Gunslingert leszámítva hirtelen nem is nagyon  
jut eszembe, hogy volt-e ilyen témájú játék  
eddig PS2-n. Pedig a szokásos, minden továb-  
bi nélkül portolható akciókliséket szinte tálcán  
kinálják a westernek kísértetiesen hasonló állan-  
dó sablonjait: adott egy darab mogorva, szótlan  
főhős, aki valami roppant nemes céltól vezérelve  
(bosszú) nekiindul, hogy halomra löje az első  
utjába kerülő porfészek teljes fegyverforgató  
lakosságát. Konjunktúra alakul ki a temetkezési  
piacon, hullanak a statiszták, aztán elérkezik  
a grandiózus finálé. Ennek helyszíne mindig  
a város főutcája, időpontja pedig mindig dél,  
és a főgonosz, aki mindig fekete kalapot visel,  
zsebórát hord és vékony szivarkákat szív, ölöm-  
mérgezésben életét veszti, így tehát már nem  
láthatja, amint a főhős egy szó nélkül a nyereg-  
be száll, és belelovagol a lenyugvó napba...

A Capcomnál azt vették a fejükbe népek,  
hogy azért mégiscsak érdemes lenne valamit  
kezdeni ezzel a számos rajongóval bíró mili-  
óval. Ezt hallván a tapasztaltabb játékosok  
először nyilván megrémültek, nem is alaptala-  
nul: ha japánok készülnek westernt csinálni,  
akkor nagyon is reális az a fenyegetés,  
hogy valami marhaterelgetős játék  
lesz a dologból, titkos tehenekkel,  
összegyűjthető cowboy-kalapkákkal,  
és hasonló – amikor viszont az E3-on  
a Capcom megmutatta, hogy mégis  
miben mesterkednek, mindenki  
megkönnyebbultan felsóhajtott.  
Ők ugyanis a westerneknek  
a – szerintünk – legkellemese-  
bb fajtáját, a spaghetti-  
westerneket szemelték  
ki áldozatnak. Sergio Leone  
rendezés, Ennio Morricone  
zene, por és hosszú, mocskos  
kabátok, negyedórás vágó-  
kép a zümmögő légyről,  
Clint Eastwood nem moso-  
lyog – aztán eldördülnek a

coltok... Mmmm, királyság!

A Red Dead Revolver csodálatosan banális  
története kábé azt hozza, amit egy westernről  
vár az ember. A Red nevű főhős családját  
gyermekkorában halomra öli egy csoport  
éppen arra kőszáló bandita. A kicsiny gyer-  
meket aztán egy indián sámán veszi  
magához, mindenféle okosságot tanít  
neki, míg meg az jóváágású ifjúvá  
cseperedik, aki aztán egy szép napon  
felkerekedik, hogy bosszút álljon  
családjá gyilkosain. A frappáns  
sztoritól nyilván percekre elláll  
mindenkinek a száva – ez az  
idő pont elegendő is lesz  
arra, hogy megnezzze a  
DVD-n a játék traileret  
(illetve az előző DVD-nken  
levő másikat), így megspó-  
rolhatunk némi felesleges  
szócséplést a játék miben-  
létével kapcsolatban, és  
rögtön átkergetünk arra,  
ami ott nem látszik.

Jelen trailerünk ugyebár  
azt sugallja, hogy a játék  
„lényege” az, hogy gyakorta-  
lag lelőjünk mindenkit, akin  
a célkereszt megállapodik,  
de ennél azért kicsit komple-  
xebb lesz a dolog. Az egymást  
követő küldetések logikusan  
felelő történetet alkotnak.  
köztük sajátos humorral meg-  
alkotott videójelesekkel, és a  
„megyek, oszt szétlővök má’  
mindenkit”-típusú küldetések  
mellett egyaránt szerepelni  
fognak olyanok is, amelyekben  
meg kell védelmezni valakit,

vagy például sokkal inkább lopakodni célszerű,  
mint durrogatni. Azért persze a durrogatók  
lesznek túlsúlyban, és ezekben felvonul a teljes  
korabeli arzenál, coltokkal, winchesterekkel és  
természetesen nem marad ki Nobel dr. remek  
találománya, a rúd kiserelésben használható  
dinamit sem. Azokban a részekben, ahol gyors  
reflexekre van szükség, tényleg jól és viszonylag  
intelligensen működik az analóg karokra helye-  
zett irányítás és a felautomata célzórendszer  
(erről az E3-on alkamunk volt személyesen is  
meggyőződni), és igazán franko a manuális  
celzás is. Utóbbi használatával sokkal ponto-  
sabb, célzott lövéseket lehet leadni, amelyre a  
valóságú sérülési modell szerint fog reagálni a  
lövés szenvedő alanya: akit lábon lövünk, az nyil-  
ván táncra perdül, de lehetőségek van például  
ellőni valakinek a kalapját, netán kilőni a kezéből  
a fegyvert, amit ráadásul aztán magunkhoz is  
vehetünk. (Hatalmas poen egyébként az ál-saját  
szemszögű nézet, amely első pillantásra kissé  
meghökkenítő perspektívát ad – aztán a meg-  
hökkenés vígyorgásba vált át, amikor rájövünk,  
hogy az alul-felül látható sötét ívek Red kalapját,  
illetve arca elé húzott kendőjét hivatottak szem-  
léltetni.) A fejlesztők valamelyik sajtónyilatkoza-  
tukban a játék egyik legizgalmasabb elemeként  
apostrofálták az intelligens AI-t, továbbá azt,  
hogy az egyes karakterek önálló személyiséggel  
rendelkeznek, vagyis Bamba Bolényi típusu egye-  
dektől ostoba egész pályás letámadásra kell  
számítanunk, míg a Coyote Karcsi jelleműeket  
a hátunk mögött kell keresnünk, a legnagyobb  
huncutok pedig a küldetések végen várakozó fő-  
ellenfelekké lesznek. Arról nincs szó, hogy a játék  
támogatná-e az online játékot (pedig úgy lenne  
csak igazán muris a dolog!), viszont lesz benne  
négyjátékos multiplayer lehetőség, ahol osztott  
kepernyőn vívhatunk deathmatch-csatakat.  
Ha a Red Dead Revolver valószínűleg nem  
is lesz új mérföldkő a videójátékok piacán, az  
biztos, hogy már csak egyedi témája miatt is  
kellemes perceket fog okozni. Éppen ezért ná-  
lunk igencsak várja A Hét Mesterlövész...

➤ Délre vártalak. Mindegy, most már gyere le onnan!



## ELSŐ BENYOMÁSOK

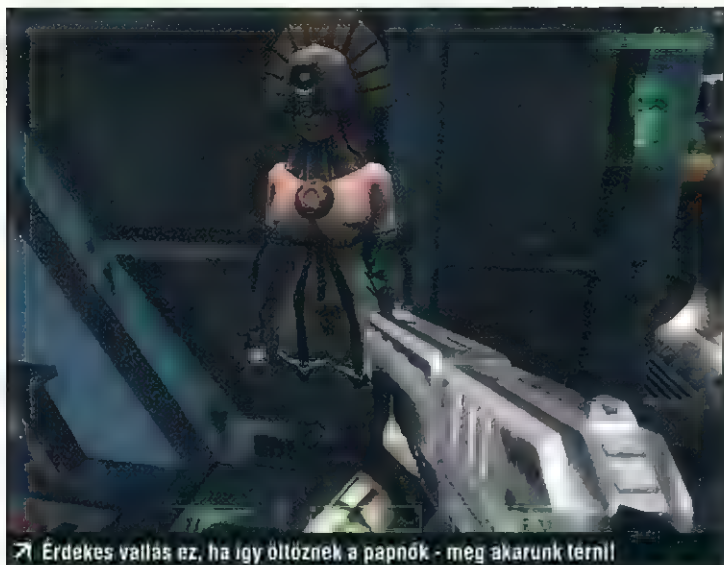
KÉSZÜLTSEGI ÁLLAPOT

90%

Sajátos témája miatt igazi unikumnak ígérkezik. A  
Capcom ráadásul nem a felresikerült játékaikról híres...







➤ Érdekes vallás ez, ha így öltöznék a papnók - még akarunk tértit!



➤ Mintha ez a tank is ismerős lenne egy másik messzi-messzi galaxisból...

## ■ Boba Fett konkurenciája

# MACEGRIFFIN BOUNTYHUNTER

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ FEJLESZTŐ WARTHOG ENTERTAINMENT MEGJELENÉS 2003.07.12, NTSC 2003.09.21. PAL

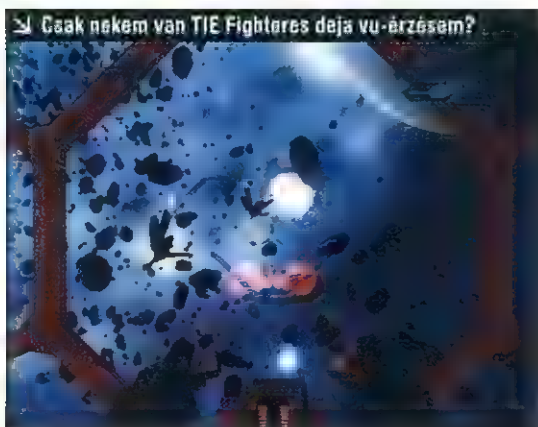
Az FPS (First Person Shooter), vagy TRF komám találó magyarázata szerint az „En elők”-kategória játékaik mögött sokáig olyan gyenge kértörténetek álltak, melyek egy Szeszélyes Évszakok villámtréfa forgatókönyvével sem lennének képesek terjedelmi versenyre kelni. Marpedig egy ilyen játékban is általában nemcsak a grafikai kunsztok, a minél szélesebb és pusztítóbb fegyverarszenál a fontos, mert nyilván sokan vannak, akiket a pusztítás és vég nélküli lövöldözés csak ideig-óráig képes szórakoztatni. A kategória szép számu rajongójának figyelméért folytatott fejlesztői versengés mára azért már meghozta a maga gyümölcsét: kultuszfilmek és sorozatok szereplői, helyszínei köszönnek vissza egyre-másra a játékokból. Vagy éppen olyan egyedi történettel és kidolgozott világgal akarják elkápráztatni a játékosokat, mint a fejedás Mace Griffin univerzuma.

A Warthog Entertainment fejlesztői a kihívásnak a nehezebb utat választva kívántak

megfelelni – nem egy mozi- vagy TV-sorozat licencét vásárolták meg, hanem egy saját univerzumot építettek fel. A fejedászat helyszíne a távoli jövő galaxisa, ahol az emberek és néhány idegen faj egymással versengve vadul kolonizál. Ez persze egy olyan klisé, amit már megszámlálhatatlan játékokban felhasználtak, de a mesterszakácsok is ugyanolyan alapanyagokból dolgoznak, mint a menza konyhásai. Az egyedi ízelet megadót fűszert pedig a múltból importálták. A főszereplőt megismerő játékosnak egy igazi úrcowboy széles karimájú kalapja alá kell beallnia, akinek ponchóját számos bolygó szeleinek áll módjában megcibálnia, és a klasszikus colt alapfegyverként visszaköszön egy hipermodern, lézeres forgótáras mordály formájában.

Azért a Clint Eastwoodos mosolytalan arc és kőszobor-szerű lelki alkat csábításának nem tudtak ellenállni. Főhősünk egy kiszolgált, mi több: meghurcolt katona, akit nem leszereltek, hanem nyakába varrták bajtársának

meggyilkolását, akik egy összezsapásban vesztek oda. Mace koma pedig kissé nehezen viselte, hogy 10 évre lesíttették valamit, amit nem ő követett el. Szabadulása után egyetlen vágya, hogy a valódi felelőst megtalálja és kérdőre, pontosabban a célkeresztbe vonja. Mint volt úr-örnek, a legkézenfekvőbb hivatásnak a fejedászat tűnik számára, hiszen a Wagner-rendszer nem csak a zsíros díjakért levadászható kalózoktól hemzseg, hanem a multiplanetáris nagyvállalatok között zajló piaci versenyben is csurran-cseppen megbízás pilótáknak, fegyverforgatóknak. Olyan kuldetések kínálják magukat párhuzamosan, mint egy gengszterfőnök védelme, üzemi szabotázs, vagy épp egy bányászkolónia megmentése az atmoszféra-tolvajoktól, de érdekesnek ígérkezik a 25m magas földönkívüli, marhakat elhajító tolvajok megfékezése is. Mindennek a tetejébe még ott van egy igen titokzatos egyház is, a Virtuális Világosság Rendje, melynek so-



➤ Csak nekem van TIE Fighteres deja vu-érzésem?

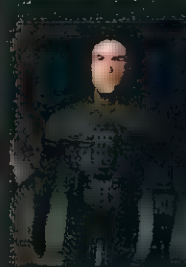


➤ Na ennek most már a Virtuális Világosság fényeskedik



## FAJOK

A Wagner rendszer bolygóinak betelepítésében három űrjáró faj is verseng egymással, gyakorta nem is békés módon. A telepésekkel együtt pedig mindhárom faj szerencsevadászai és bűnözői is felbukkannak.

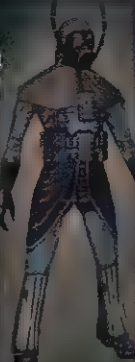


### Ember telepes:

Legtöbbjüket az űrárkezés és egy jobb élet reménye hozza a Wagner rendszerbe, hogy bányászattal vagy gazdálkodással megtalálják boldogulásukat. Magas műszaki tudásukkal leginkább a mérnöki megoldásokat keresik egy-egy problémára.

### Ember hűnöző:

Az elhagyott bányákban, katalógizálatlan atmoszférakupolákban rejtőző és jól szervezett kalózcsoportok rendszeresen hajtanak végre összehangolt támadásokat, melyeknek elsődleges célja mindig járművek vagy nyersanyagok elrablása. Részletes támadási tervük kidolgozásához gyakran vesznek igénybe bennfentestől származó információt.



### Jaldari telepes:

Brutális fizimiskájuk és erejük ellenére, a Jaldarik talán a legbékésebb fajták a Wagner rendszerben. A két jellemvonás szerencsés találkozásának köszönhetően előszeretettel alkalmazzák őket kétkezi munkásként szinte minden területen. Az emberi kultúra két legnagyobb áldásának a sört és a klasszikus zenét tartják.



### Jaldari bűnöző:

Bár testi erejüket használják a legszívesebben egy-egy „probléma elrendezésére”, de igen jó eredményeket mutatnak fel fegyverhasználatból is. Szintén erejüknek köszönhető, hogy ők aggatják magukra a legerősebb páncélzatot is, így nem csoda, hogy az utazóknak mindenki azt tanácsolja: csak akkor tanúsítsanak ellenállást a Jaldarikkal szemben, ha kéznél van egy erősen felfegyverzett karhatalmi egység.



### Valleakan telepes:

Az aprócska, ám roppant agilis faj technológiai tudásának és intelligenciájának mindenki tisztelttel adozik a galaxisban, az elsősorban kereskedelmi ügyletekkel foglalkozó lények ellikáját azonban sokkal kevésbé becsülik. A gyakran trükkös csalásokat bevető és alátomos szerződéseket kötő Valleakanok filozófiája ugyanis: „mindenki csak magáért”.



### Valleakan bűnöző:

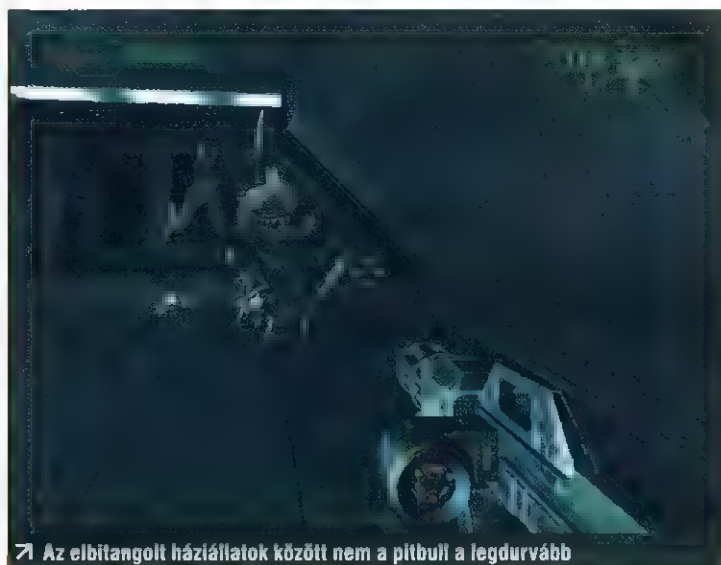
A ragadozó ősök evolúciós örökségének is köszönhető, hogy a Valleakanok a legkegyellenebb bűnözők, ugyanakkor tisztában vannak saját korlátaikkal és előnyeikkel, így leginkább a gyors rajtaütéseket kedvelik, hogy a megtámadottnak reagálni se legyen esélye. Egy Valleakan támadás legfőbb ismérve a kifinomult fegyverek arzenálja és a villámgyors távozás.



raiba nem csak békés hívők, de felfegyverzett alakulatok is tartoznak

A játék rögvest ki is érdemel egy jóponton azt, hogy a történet nem kötődik szigorúan egyetlen szálhoz, és a nagy (galaktikus méretű) huncutság kinyomozása közben nemcsak célirányos feladatokat kínál a program. A játékos döntésén múlik, hogy milyen vadászati, cél-

pontokat vállal el (az már egy másik kérdés, hogy „melleken” milyen információkat sikerül felcsipegetnie), és hajója felszereltségén, fegyverzetén nagy mértékben tud javítani egy-egy húzóssabb küldetés. Például igen kellemes bura-durrantókra tehet szert az a fejdász, akit egy fegyvergyár prototípusokban fizet ki. Megint csak a Mace Griffin kellemes tulajdonságai közé tartozik, hogy az egyes küldetések nem pályához kötöttek – vagyis ha valakit az A bolygón kezd el kergetni a játékos, és nem elég gyors vagy pontos, akkor bizony csak a hajója boldogabbik veget láthatja a kikötő felett elhúzni és kutyagolhat utána a B planétára, vagy a C űrállomásra (Mindeközben D-ből értetlenül figyelik a nagy



➤ Az elbitangolt háziállatok között nem a pitbull a legdurvább

rohángászt, és nem értik, hogy miért nem volt jó mindenkinek ott, ahol volt. – Douglas Adams után szabadon.)

No persze, ehhez a nagy rohangaláshoz hajó is kell. A készítő Mace Griffin erkölcsei érzékét rugalmasra vették, főhősünk aggályoskodás nélkül köti el az útjába kerülő űrközelkedési eszközöket, ha saját hajója éppen nincs kéznél, vagy a küldetés érdekében erre szükség van. A „kikölcsondózható” típusok skálája viszonylag széles, hét különféle űrjármű kínálgatja magát a vadászgeptől a teherhajón át az anyahajóig, igencsak eltérő felszereltséggel és repulési képességgel. A saját járgány fejlesztéséről pedig a sikeresen elvégzett feladatot kifizető megrendelői szerelői gondoskodnak.

Az igazán csábító képességet éppen jármű szimulátorról FPS-re váltásnál tartogatja a program. A programozói által Tusk Engine-nek nevezett rendszer ugyanis töltögetés, és ami sokkal meglepőbb, nézetváltás nélkül kezeli le nemcsak a pályák közötti áttelepést, de a járművezetésből sétálásra váltást is. A technológia leegyszerűsített alapja, hogy a grafikus motor kiszámolja, hogy egy ablakon, ajtón vagy bármin átnevezve mit láthat a játékos a következő helyszínből vagy pályából. A gyakorlatban pedig azt jelenti, hogy egy űrhajó vezetésénél egyszerűen odaultetik a pilótaulesbe a karaktert, és a játékos továbbra is az „ő fejéből néz ki”.

Mint azt már az ECTS-en bemutatott, erősen béta-állapotú, rövidke játszható demo is bebizonyította, a rendszer úgy működik, hogy egy hajó vezetését bármikor otthagyhata a játékos, körbesetálhat a járműben, s a fotelbe visszahuppanva ismét irányíthatja azt – közben természetesen az idő sem áll meg, a jármű természetesen halad tovább. Ezt a lehetőséget az automata-leszállító rendszerrel ötvözve egész hihetően lehet megvalósítani, hogy – a dokkolás utolsó mozzanatait a fedélzeti komputerre hagyva – már a hajó talajfogásakor beizzított sugárvetővel robbogasson lefelé a rámpán. A technológia korantsem lényegtelen „mellekhatása”, hogy nemcsak nézetváltásnál nincs szükség külön töltögetésre, de a pályák is zökkenőmentesen olvadnak egymásba.

A korai verzióban még igen gyengén működő mesterséges intelligenciával is nagy

tervei vannak a fejlesztőknek. Nem egyesével, vagy csoport szinten határozzák meg az ellenfelek és semleges karakterek reakcióit a játékos felbukkanására, cselekedeteire, hanem – leginkább szerepjátékokhoz hasonlóan – több tulajdonság számszerűsített értéke alapján, az adott szituációra reagáló, különböző reakciókat, jellemeket adnak minden egyes szereplőnek. Akár személyenként is változtatva a fajra vagy csoportra jellemző általános értékeket, attól függően, mennyire jelentős az adott karakter a játékban, s persze attól is, hogy mennyire jutott előre a játékos az egymásba olvadó pályák során. Igértük szerint a végleges játékban ezt úgy lehet majd megtapasztalni, hogy például a megfélemlíthető, átlagos ellenfelek csak immel-ámmal lönek vissza, ha Mace nagy és brutális fegyverrel támad rájuk, s inkább a fedezékeket és menekülési útvonalakat keresik. Mindenesetre az ellenfelek változatosságában verhetetlen akarnak alkotni.

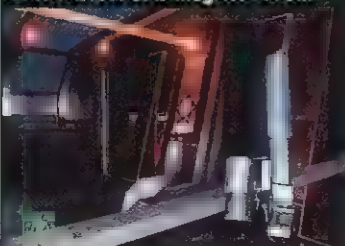
A harci motor várhatóan nem lesz az erőszakmentes játékokat propagáló szervezetek kedvence, lévén nem vették spórolásra a figurát a vérell és szerteszét repülő testrészekkel a nagyobb rombolóerejű fegyverek használatakor. Arról is egy külön nevet kapott rendszer gondoskodik, hogy a megölt ellenfelek úgy tántorodjanak hátra, vagy zuhanjanak a padlóra, hogy az megfeleljen a valós fizikai törvényeknek. A Rag Doll (azaz rongybab) rendszer a találatot kapott, vagy robbanástól elrepült karakter virtuális csontvázát az erőhatásoknak megfelelően, de a mozgási lehetőségeket figyelembe véve mozgatja.

A PS2-re, Xbox-ra és GameCube-ra is megjelenő játék sok ígértét nézve igen erős a gyanúm, hogy ha ebből többet is sikerrel teljesítenek a fejlesztők, akkor a jövő év egyik nagy sikerét várhatjuk az időközben 2003 márciusára tölt megjelenésére. Bár a siker mértékén egy FPS esetében nem kevés mulhat azon, hogy miként támogatja többjátékos-módot – nos, ebből a szempontból nem jeleskedik a Mace Griffin Bounty Hunter, egyenesen hiányzik belőle bármiféle multiplayer lehetőség. Ugy tűnik, hogy Warthog fejlesztői mindenek felett bíznak a részleteiben mind a mai napig titkolt történet fordulatoságában.

➤ Ugye van letetted a spermabankban?



➤ A lézercsőt is meg kell tölteni



## ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLTSGÉI ÁLLAPOT

80%

Figyelemfelkeltő kombinációja az FPS-eknek és az űrszimulátoroknak, reméljük nem sül el rosszul a dolog.



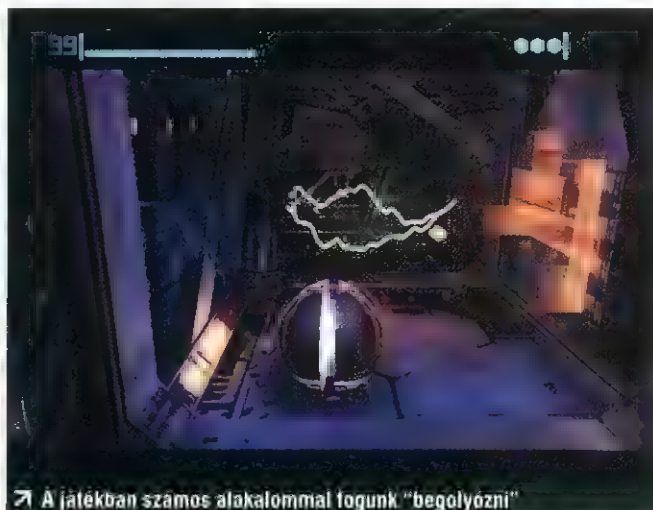
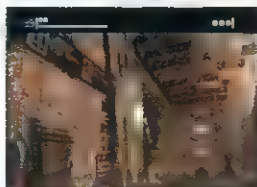
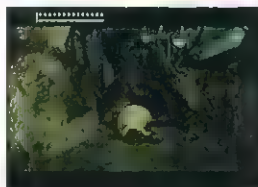




➤ Meglepo vendeg a lavato kopezen



➤ Samus mar az ablakban varja a Telapot



➤ A jatekban szamos alkalommal fogunk "begolyozni"

■ Prima arunak igérkezik

# METROID PRIME

TÍPUS: AKTIO KIADÓ: NINTENDO FEJLESZTŐ: RETRO STUDIOS MEGJELENÉS: 2002. MÁJUS 1. PAL

**B**ár az idősebbek biztos emlékeznek a sarga-arany pánclában harcoló fejvadászra, Samus Aranra, talán már az ő emlékeik is megfakultak, hiszen főszereplésével az utolsó játék még SNES-re jött ki, 1994-ben. Noha hatalmas rajongótáborra alakult ki a sorozatnak, a Nintendo nem aknázta ki a lehetőségeket, és N64-en csak egyetlen epizódszerephez juttatta a különleges képességekkel rendelkező hőst (a Super Smash Brothersben volt választható karakter). 2000 őszén, – azon a SpaceWorld-on, ahol bemutatták magát a GameCube-ot is – egy rövid video keretében bejelentették: az új gépre készül egy Metroid-játék is. Az első kipróbálható verziót idén mutatták be a nagyközönségnek, az amerikai E3 kiállításon – a siker elsőpró volt és bár olyan nehézsúlyú bajnokok között volt elhelyezve, mint Mario, Link, vagy a Resident Evil hősei, mégis ez volt a Nintendo standjának leglátogatottabb játéka

## Lehet egy dimenzióval több?

A programot készítő Retro Studios megpróbált egy olyan játékot készíteni, ami nagyon hasonlít az eddigiekre, azzal a különbséggel, hogy a 2D-s elődöktől eltérően most minden 3D-s megvalósítást kapott. A Metroid Prime közvetlenül a NES-re megjelent, legelső Metroid után játszódik. Az alaptörténet elég egyszerű: Samus egy úrkálózt követően bukkant rá egy új bázisra a Tallon IV nevű bolygón, aminek úrkálójában aztán rögtön neki is állt rendet tenni. A banditák ugyanis egy új dologgal próbalkoznak, egy Phazon nevű mutagénnel (génmutációt okozó anyaggal) kísérleteznek, ezzel akarnak szuperkatonákat létrehozni. Először minden jól megy, sikerül kinyírni pár idegen lényt, köztük egy bitang nagy férget, ám hamarosan felbukkan egy régi ellenfél, a már két játékban is szerepelt (legyőzött, aztán újrateremtett) Ridley, aki nemes egyszerűséggel ráomlasztja hősnőnkre a bázist. Fantasztikus pánclunk, fegyverrendszereink tönkremennek, úgyhogy egy szál energiaaggyúval vagyunk kénytelenek leszállni a Tallon IV eddig felderítetlen felszínére

Már az is eleve meglepetést okozott, hogy egy ilyen népszerű sorozatot amerikai fejlesztőkre bízott a Nintendo, az meg aztán pláne, amikor bemutatták az első, játék közben készült videókat: ezek ugyanis FPS-nézetből mutatták a Tallon IV világot. (Eleinte ugyan a külső nézetes kamerával próbálkoztak, de

Miyamoto úr utasítására végül a belső nézet mellett döntöttek.) A rajongók felhaborodtak, a Metroid-sorozat meggyalázásáról beszéltek. A Nintendo pedig minden kritikát elhárított, és közölték: a Metroid Prime nem egy egyszerű FPS lesz, hanem egy „belső nézetet használó kalandjáték” (ma már a „felfedező” stílusba sorolják). Hogy ez mit is jelent, az csak az idei E3-on derült ki.

Az, hogy a Prime nem egy szokásos FPS, leginkább a kezelésén figyelhető meg. A Retronál is sejtették, hogy az irányítás mindenkit el fog bizonytalanítani, de Mark Pacini, vezető designer megpróbált mindenkit megnyugtatni: „Ez volt a fejlesztés legnehezebben kialakult része. Az irányítás központi eleme egy játéknak, ettől is nagyrészt függ, hogy a játékos élvez-e a programot, vagy sem. Végül Miyamoto-san segítségével, több éves munka árán, úgy hiszem, sikerült egy jól működő rendszert kialakítanunk, amire az egész csapat büszke!”. Sőt, bájtak minden konvenciót, kezdve azzal, hogy a célszámterh teljesen levették a játékos válláról. A bal flippergombot lenyomva például automatikusan befogunk egy célpontot, így azt eltalálni egyáltalán nem gond. A két analóg kart használó, a nézelődést és a manőverezést biztosító rendszer helyett egy igen szokatlant választottak: a mozgáshoz csak a bal kart használhatjuk, a felfelé- illetve lefelé nézéshez, valamint az oldalazáshoz a jobb flippergombot kell használnunk. Aki már

➤ Remélhetőleg szuperpánclába nem csap a ménkő



➤ Ugrás előtt nem árt a lábunk elé nézni.





## A METROID-SZTORI



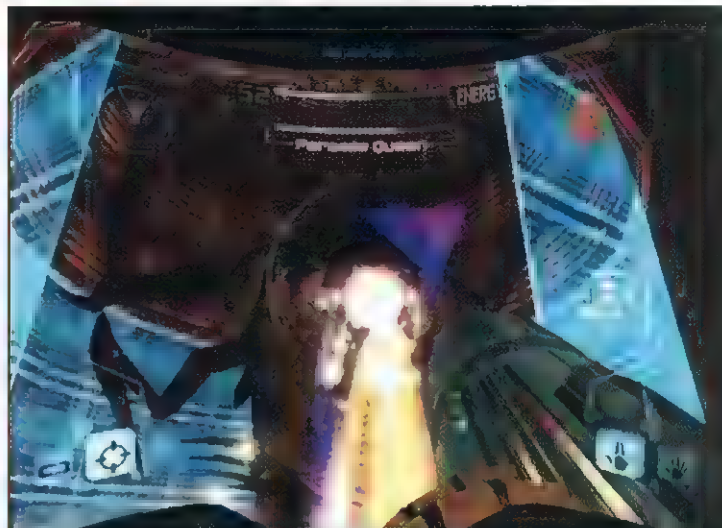
hozzászokott napjaink FPS-einek irányításához, annak valószínűleg igen sok időbe fog kerülni az átállás.

A régi Metroidok leginkább a platform kategóriába illettek, nem csoda, hogy a Prime-ban is sokat kell majd ugrálnunk. Samus hatalmasakat tud ugrani, a levegőben pedig kitűnően irányítható. Szintén a régebbi részekből vették át, hogy bármilyen magasságból zuhanunk le, nem sérülünk meg, ugrás közben pedig Samus automatikusan felfelé néz. Így pontosan be tudjuk tájolni, hogy hová is érkezünk meg.

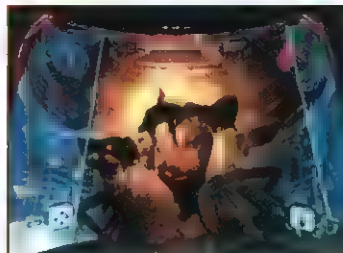
## Tökéletes nő

Bár körülbelül tíz perc játék után elvesztjük minden speciális képességünket, azért nem egy szál páncélbugyiban kell halomra olnunk az űrkalozokat, metroidokat, a Phazonnal kezelt zsoldosokat, illetve a Tallon IV őshonos nagyvadait. Ahogy azt a régi játékokban is tapasztalhattuk, a körültekintő kutatásnak, a felfedezésnek köszönhetően hamarosan egyre újabb és újabb képességeinket nyerhetjük vissza. Ezek

közt legnagyobb jelentősége talán a Morph Ballnak van, ami azt jelenti, hogy lehetőségünk lesz átalakulni páncélgolyóvá. Ilyenkor külső nézetből irányíthatjuk Samust és így tudunk a kis réseken átkelni, vagy a hegyoldalról legurulva egy ugrató segítségével hatalmasat repülni. Szintén nagy szerep jut a vizoroknak, vagyis a Samus sisakján levő kijelzőknek. A legtöbbször használt harci vizor (ilyenkor tudjuk befogni az ellenfeleinket) mellett nagy szerepe lesz a scannernek, amivel a számítógépeket, lényeket, iratokat vizsgálhatjuk meg. Lehet, hogy csak egy színesítő szöveget olvashatunk (a Tallon IV-en eredetileg egy chozon nevű civilizáció élt, erről rengeteget fogunk megtudni ezzel a módszerrel), de az is lehet, hogy egy főellenség legyőzéséhez szükséges taktikát. Még két vizor lesz: az egyikkel hőképet fogunk látni, míg a másikkal röntgenképet. Összesen négyféle módon használhatjuk fegyverré kiképzett jobb karunkat, az alap



➤ Ha a parazita akkora, hogy eltaposni nem lehet, próbálkozzunk tűzzel



energiavető mellett lesz egy jégágyú, egy forró lövedékeket eregető plazmafegyver, és végül egy energiával működő „puska”. Az újabb és újabb kiegészítőket (melyek közül sokat erősíteni is lehet) általában a főellenfelek után kaphatjuk meg. Utóbbiak hatalmas, trükkös módon megsemmisíthető bestiák, szintén a sorozat védjegyei.

## Tökéletes játék?

A Metroid Prime az egyik legszebb GC-játék, és ha kizárjuk az előre renderelt háttérrel dolgozó Resident Evil-eket (a RE4 még igen mesze van), akkor mindenképpen övé a korona. A Retronál már 1999 óta dolgoznak a programon, és a Nintendo hatékony segítségével sikerült megalkotniuk egy fantasztikus grafikus motort. A Tallon IV különböző tájai nagyon jól néznek ki, legyen szó akár a romos városokról, egy vulkán belsejéről, vagy a

hőviharokkal „diszített” fagyos vidékről. A jól kidolgozott terep mellett a fejlesztők fantasztikus effektusokkal szórta tele a Metroid Prime-ot. A plazmafegyver forró lövedékei például megremegtetik a levegőt, egy közelről kivégett lény vére a sisakunkra fröccsenhet, és onnan folyik-csöpög a földre, de az is kellemes egy effekt, amikor a gőzben elhomályosodik a látásunk. A zenét az eddigi Metroidoknál is közreműködő Kenji Yamamoto készítette, és az ígéretek szerint rendkívül hangulatos aláfestést ad majd az akciónak.

Többjátékos-mód nem lesz a programban, pedig egy kooperatív-módnak nagyon, de nagyon örülnénk! Nekünk ugyan még vannak kétségeink (az irányítás az E3-on igencsak bémának tűnt), de a teljes amerikai sajtó hozsannázva borult le a program előtt. Minden meghatározó weboldal és újság a GameCube legjobb játékának kiáltozta ki, és néhányan odáig is elmennek, hogy minden idők egyik legjobbjának nevezik. Pont ezért duhitó, hogy mi még hónapokig nem próbálhatjuk ki a programot, mert a Nintendo az európai megjelenést eltolta januárról jövő év márciusára.

## ➤ A Tallon IV űrkikötője, még mielőtt a fejünkre dőlné



## ➤ „Átlátok én rajtatok!”



## ➤ Samus vállra gyúrt



## ELSŐ BENYOMÁSOK

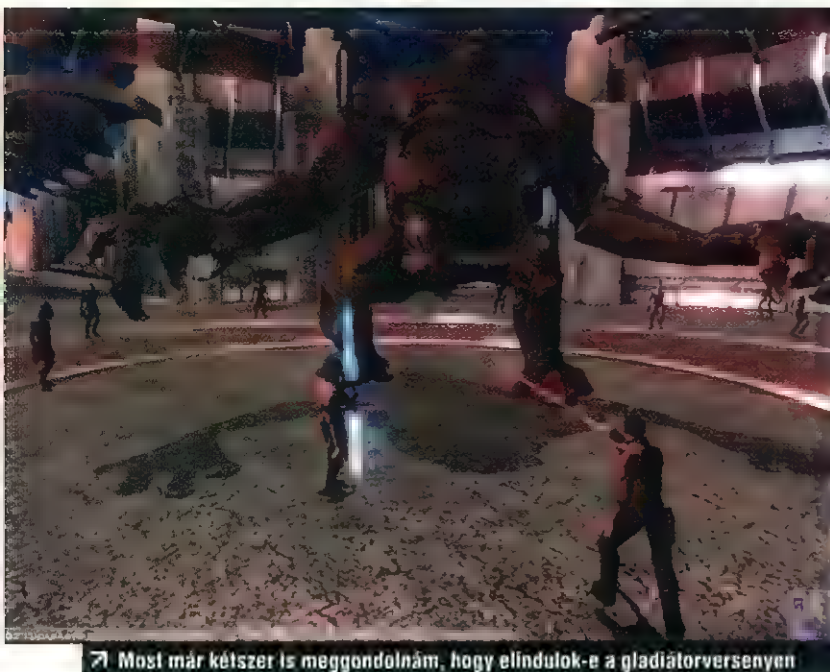
KÉSZÜLTSGÉGI ÁLLAPOT

100%

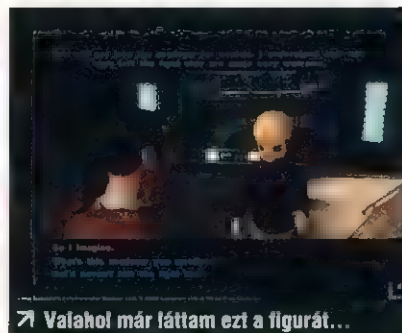
Európán kívül mindenki a mennybe menesztette a játékot, most már végre mi is szeretnénk ezt megtenni







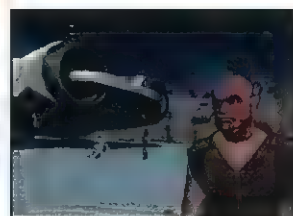
➔ Most már kétszer is meggondolnám, hogy elindulok-e a gladiátorversenyen



➔ Valahol már láttam ezt a figurát...



➔ Mit mondott, egy AK-47?



■ A Régi Köztársaság nem vén köztársaság

# STAR WARS

## KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

TÍPUS RPG KIADÓ LUCASARTS FEJLESZTŐ BOWEN MEGJELENÉS 2003. OKTÓBER NTSC 2003. JANUÁR PAL



**H**át ha valamiből, akkor Star Wars-játékból már sokfélélt láthattunk az úrharcotól a versenyig, az akciójátéktól át egészen a Masters of Teras Kasi nevű verekedős borzalomig. (Utóbbi példátul szörnyű gyenge mivolta mellett már csak azért is emlékeztet verekedős PS-játék volt, mert ez volt az egyetlen, amiben szétverhettük Luke és Leia hercegnő fejét.) Ezek általában valamelyik film történetét követték, de legalábbis valamilyen szinten kapcsolódtak hozzájuk. Ez a tradíció eddig tartott, ugyanis ezúttal egy igazi Csillagok Háborúja-RPG készül a kanadai szupercsapatnál, ráadásul egy olyan, ami az első epizód előtt jó 4000 évvel játszódik. Ray Muzyka, a BioWare vezetője nemrég elárulta, hogy jó három évvel ezelőtt egy játék kapcsán megkereste őket a LucasArts, és két választási lehetőséget adott nekik: "A srácok a LucasArtstól azt mondták, hogy csinálhatunk például egy játékot a második epizód alapján, az az első Star Wars-univerzumban játszódó RPG-t. Vagy akár visszamehetünk pár évezreddel korábbra, és így sokkal nagyobb szabadsággal dolgozhatunk. Ahogy haladtak előre a tárgyalások, mindkét fél egyre izgalmasabbnak találta az utóbbit – így aztán most a Régi Köztársaságban kalandozunk". Ez a nagyfokú szabadság – elvégre a négyezer évvel a filmek előtt játszódó eseményekre még az amúgy rendkívül részletes SW-krónika is csak homályos utalásokat tartalmaz – azonban nemcsak előnyökkel jár, hanem bizony negatívumokat is magában rejt. Hiszen mindent a semmiből kell megteremteni, lerajzolni, kitalálni, de mégis úgy, hogy azért az ismerős legyen.

Természetesen ebben a BioWare nagy segítséget kapott a LucasArts-tól; minden egyes tervet, rajtot, elképzelést el kellett küldeni a központba, ahol a fejesek (köztük néha maga George Lucas is) ellenőrizték ezeket. A kanadaiak tehetségét mutatja, hogy túl sok probléma nem volt, ahogy Muzyka visszaemlékszik, "nem kaptunk sok elutasítást, talán a küldött anyagok kéthárom százalékát dobták vissza. De ez sem azt jelentette, hogy ki kell hagynunk az adott lényt, fegyvert, vagy akármit, hanem inkább tanácsokat adtak, segítettek. Például az egyik általunk kitalált új lénynek kifogásolták a fejformáját, és küldtek hozzá vázlatokat, hogy hogyan kellene azt átalakítanunk". Munkájuk volt bőven a grafikusoknak és a designereknek, ugyanis a KotOR igen nagyleptékű játék lesz. Saját úrhajókkal, az Ebon Hawkkal ugyanis több rendszert is bejárhathatunk. Teljes listát még nem közöltek, de az ismerősek közül bejáráható lesz a Coruscant, a Tatooine, a Kashyyyk (a wookie-k otthona) és a Dantooine. Lesz két teljesen új bolygó is, az egyik a Koribban, a Sithek templomvilága, illetve egy tengerekkel borított, Manaan elnevezésű planéta. Mindent a moziból ismerős lények népesítenek be, ráadásul a zajok is a Star Wars-hangulatot árasztják. Ezeket ugyanis a LucasArtsnál készítik, azok az emberek, akik a filmekben dolgoztak. A zenéket a leghíresebb játékokkal dolgozó zeneszerző, Jeremy Soule készíti (ő dolgozott többek között a Morrowinden is), a mindenki számára ismerős dallamok felhasználásával.

A játék igazi RPG lesz, remélhetőleg tökéletes átmenet az összetettebb PC-s és az egyszerűbb konzolos szerepjátékok között.

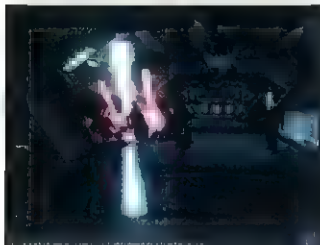
Minden a karakterkészítéssel kezdődik, jedinknek először a külsejét, illetve nevét kell megadnunk (csak ember választható, mégpedig a történet miatt – szerintünk a játék végére teljesen eredeti újdonságként kiderül, hogy rokon kapcsolatban állunk a főgonosszal). Ezután jön a tulajdonságok, a képességek, illetve az adományok kiválasztása. Aki nem akar szórakozni hosszú percekig a pontok elosztásával, az ezt az egész procedúrát átugorhatja, lehetőség lesz ugyanis előre megalkotott karakterek indítására. A játék a legújabb kiadású Star Wars RPG szabályrendszerét használja, akik azt ismerik, azok egyből otthon érezhetik magukat a KotOR-ban. A harc egyfajta átmenet a körökre osztott, illetve a real-time megoldások között, alaptól mindenki az ő személyiségéhez illő, előre letárolt taktikával harcol. Ezt persze módosíthatjuk is, például megadhatjuk a droidunknak, hogy mindig minket fedezzen, vagy arra kényszeríthetjük a velünk levő jedi, hogy a lézerét használja. Amikor elkezdődik a csata, három másodpercenként adhatunk ki egy parancsot. Ha az A gombot lenyomjuk, akkor a kezünkben levő fegyvert használjuk, de egy menüből akár bonyolultabb parancsokat – mint az Erő alkalmazása, egy tárgy használata vagy a fegyverváltás – is kiadhatunk. Igen jól hangzik, hogy a parancs kiadása alatt a dolgok nem állnak meg, csak Mátrix-szerűen lelassulnak – tehát azért nem lehet a végtelenségig tőprengeni a lehetőségeink felett.

Bár egyedül indulunk, hamar összeakadunk néhány olyan figurával, akik valamilyen okból kifolyólag velünk akarnak tartani. Van, aki azért, mert segítünk neki, van, aki azért,





➤ Hello fiúk, Greedo-t keresem, nem láttátok?



mert addig-addig nyaggatjuk, amíg be nem adja a derekát, de a komoly tüzerőre vágyók akár bérgyilkos droidokat is vásárolhatnak. Egyszerre hárman lehetünk a csapatban, és az általunk megformált jedi leszámítva persze bárkit bármikor leválthatunk. Igen nagy munkát fektetnek az igazi SZEREPjátékba. Mivel egy jedi lovagot irányítunk, ezért minden tettünknek, mondatunknak nagy jelentősége lesz. A játék elején minden párbeszédben rengeteg lehetőség közül választhatunk, lesznek jószándékúak, semlegesek, és persze gonoszak is. Például ha találunk egy súlyosan sebesült katonát, lehetőségünk lesz arra, hogy megpróbáljuk meggyógyítani, megpróbálunk minél több információt kihúzni belőle a támadókról, és arra is, hogy kigúnyoljuk, amiért ilyen állapotba került. Ahogy haladunk előre a történetben, ahogy egyre több emberrel (meg minden mással) beszélünk, úgy derül ki, hogy végül is milyen jellemű jedi alakítunk, azaz az Erő melyik oldalára kerülünk – és ekkor egyre fogynak az ellentétes magatartásnak megfelelő párbeszéd-opciók. Nem csak a beszélgetések alakítják sorsunkat, hanem a cselekedeteink is. A fejlesztők kedvenc példálózása az az eset, amikor egy különleges algát tartalmazó tóbl

kellene előzünk az oda betelepült hatalmas ragadozóhalakat. Aki nem törődik semmiféle következménnyel, az hamar rájöhet, hogy az egész tó-problémát elrendezheti egy kis idegméreggel, amit egyszerűen csak a tóba kell önteni. Igen ám, de ilyenkor nem csak a ragadozók vesznek oda, hanem minden élőlény, így ezt a program gonosz cselekedetnek fogja fel (arról nem is beszélve, hogy hamarosan az egész galaxisban felmegy a gyógyszerek ára, hiszen azt az általunk megdöglesztett algából állítják elő). Aki próbál a helyes úton maradni, az hosszú utánajárással, kutatással szerezhet végül egy gépet, amivel a nemkívánatos élőlényeket tudjuk elterelni egy olyan helyre, ahol senkit nem zavarnak, és bekészen ragadozhatnak tovább.

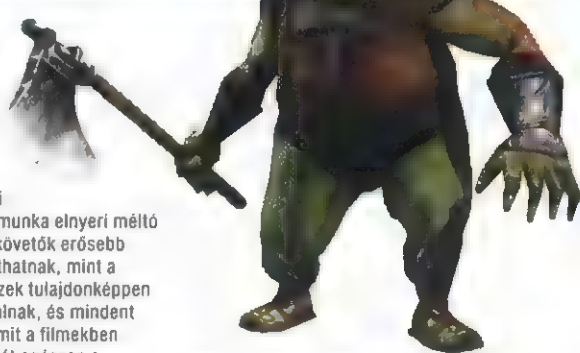
A jellemünk állásáról egyébként semmiféle visszajelzést nem kapunk, hacsak annyiban nem, hogy ennek megfelelően változik a zene a menükben, és hősünk kinézete is megváltozik kicsit (a gonosz jedi sem fog szarvakat növesztetni, meg ilyesmi, de sápadtabb lesz, és felelmetesebb). A fentiekből következően akár véglegesen is átsodródhatunk az Erő sötét oldalára, sőt ahogy azt Yodától is tudjuk, ez a könnyebben járható út. Akik a rendet akarják szolgálni, azoknak

sokszor áldozatokat kell hoznia, illetve rengeteg problémát csak körmönfontabb módszerekkel tudnak megoldani (pl. nem lehet lemészárolni minden ellenkezőt, hanem meg kell győzni őket). Persze a nehéz munka elnyeri méltó jutalmát, a Luke útját követők erősebb Erő-képességekhez juthatnak, mint a szoba-Palpatine-ok. Ezek tulajdonképpen varázslatokként szolgálnak, és mindent megtalálunk köztük, amit a filmekben láttunk a fojtogatástól át egészen a megnövelt távú ugrásig (összesen 50 különböző képességet lehet majd elsajátítani). Egyébként attól függően, hogy milyen státuszú jediként végezzük, az kihat a történetre is. Nem csak annyiban, hogy teljesen más személyekkel kerülünk kapcsolatba, és teljesen eltérő kudarcsokat kapunk, de a központi sztorinak is két teljesen eltérő befejezése van. A történetről egyelőre nem sokat szivárogtattak ki, annyit lehet tudni, hogy negatív hősként a Sithek könyörtelen vezére, Darth Malak kavargatja a kását.

A játékidő meglehetősen hosszúnak ígérkezik, jelen állás szerint a leggyorsabb tesztelőnek is negyven órát kell beelőlnie a programba. Persze ők egyrészt tudják, hogy mikor mit kell tenni, másrészt pedig hanyagolják a több száz (!) mellékuldest, valamint az öt minijátékot is. Ráadásul a szavatosságot növeli a kétféle befejezés, ami teljesen eltérő játékelmenyt ígér. Egyébként a minijátékok között lesz a pod-race őse, sokkal lassabb járgányokkal, ám ugyanolyan öldöklő küzdelemmel. Szintén jól hangzik, hogy az egyik bolygón lesz egy aréna, ahol egyre erősebb ellenfelekkel küzdhetünk meg nagy jutalmakért, valamint a Pazak nevű gyűjtögetős kártyajáték is érdekesnek ígérkezik. A program méreteire



➤ Az biztos, hogy fénykardokban nem lesz hiány!



jellemző, hogy a fejlesztők rengeteg párbeszédet rögzítettek, egyelőre mintegy 12 000 mondatnyit. Ráadásul ebben nincsenek benne a különféle idegen nyelven hallható – és feliratozott – vartogások, csipogások, morgások, melyekkel szintén nem spóroltak.

Többjátékos-mód ugyan nem lesz, de a fejlesztők azért nem zárják ki az Xbox Live támogatását ("még semmi sem dőlt el, de az egész csapat nagyon lelkesedik érte – minden a Microsofton és a LucasArton múlik" – nyilatkozta erről Mike Gallo, a játék producere). Ezen keresztül új tárgyakat, kudarcsokat lehetne letölteni, de még az is lehetséges, hogy a történetet is így folytathatnák – persze az utóbbi a tömördek belefektetett munka miatt már nyilván nem lenne ingyenes.

A fejlesztés egyébként a végehez közeledik, már csak a bugok kiirtása, illetve a grafikus motor pofoztatása, javíthatása van hátra. Siker esetén majdnem biztosra vehetjük a játék szériává alakítását, hiszen erről minden érdekelt fél pozitívan nyilatkozott. Mindenesetre mi már ezt az első részt is nagyon várjuk, hiszen fantasztikus, a Morrowindet akár felülmúlni is képes programnak látszik a Knights of the Old Republic.

➤ Gyerünk srácok, csobbanjunk együtt!



## ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLTSGÉI ÁLLAPOT

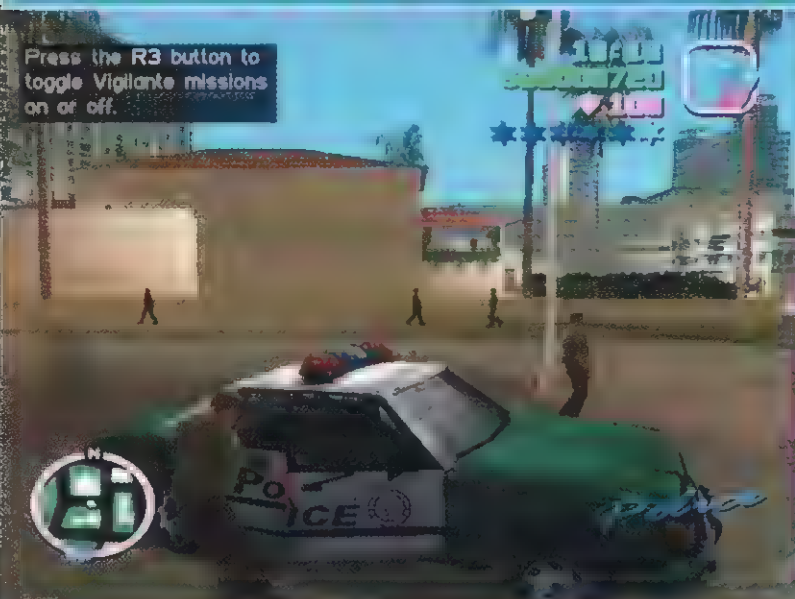
80%

Az egyik legtehetségesebb RPG-fejlesztő ellátogat a Star Wars-univerzumba - ez nem süthet el rosszul





Press the R3 button to toggle Vigilante missions on or off.



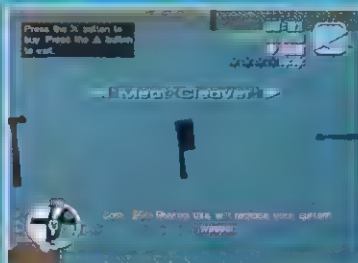
➤ A szerv nem örül, hogy az ő autójukat vettük használatba



➤ Úgy sejtem, nyomomban a zsaruk



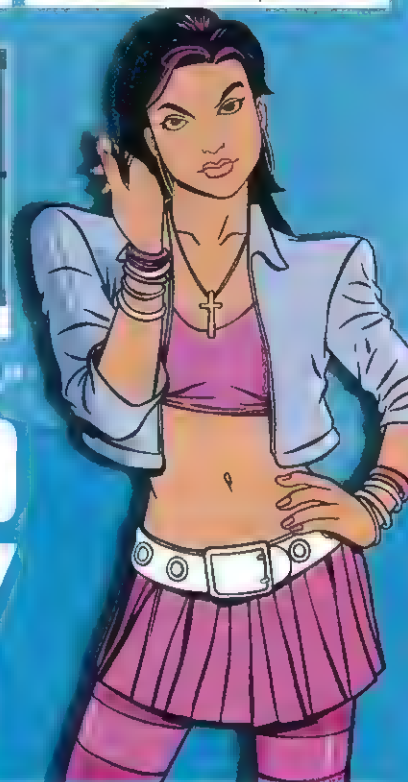
➤ Holtak tűnik - de biztos, ami biztos...!



➤ Hentesbárd? Kérek egyet!

■ "Ahol mindig kék a tenger, és soha nem éhesek a cipők..."

# GRAND THEFT AUTO VICE CITY



AKCIÓ TAKE 2 INTERACTIVE (PS2) ROCKSTAR NORTH 2002.10.23. 2002.11.08.

**M**ost egy nagy okosságot fogok mondani (de ez naivnak születési rendellenesség, többször is előfordul még fordulni az előkeltebb oldalakon, azért előre is elnézést kérek): a GTA3 a PlayStation2 történetének egyik, ha nem "A" legfontosabb játéka. Az első között mutatta meg, hogy mit is tud ez a kis fekete doboz, ha ertő kezek közé kerül – és egyedülállóan élvezetes, szabad játékmene-  
tevel, látványos grafikájával, és hollywoodi filmeket idéző szinkron-szereposztásával valóságosan letaglóztta a világot. Hetmillió eladott példány egyetlen hónap alatt (és még ma is havi százezrek kelnek el belőle) egy erősen kornatáros játéktól – ha valaki

ennek – a Rockstar fejlesztői azonban elébe mentek ennek, és az idei karácsonyi piacra magabiztosan belépték a történet folytatá-  
sát. Ennél meglepőbb, hogy ez végül össze-  
is jött nekik.

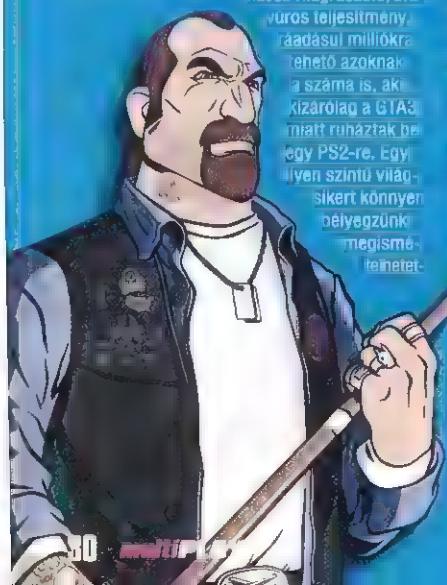
A "minden idők legnagyobb várakozással üdvözölt videójátéka" címet büszkén viselő és napra pontosan egy év alatt elkészült Vice City igen furá állatfajta lett: nem is igaz folytatás (hiszen abszolút a GTA3 alapjaira építkezik, és annyi újdonságot nem ad, hogy a négyes sorszámmal mellétegyék), de jóval több, mint egy egyszerű kiegészítő-lemez. Maradjunk annyiban, hogy a Vice City nagyjából a GTA3 eszközeivel meséli el egy teljesen új történetet, persze kismillió kisebb-nagyobb játékmene- és kivitelezésbeli újítással rejtve, ami már eddig is utólrhetetlennek tartott játékalémenyt.

## Nekünk 80

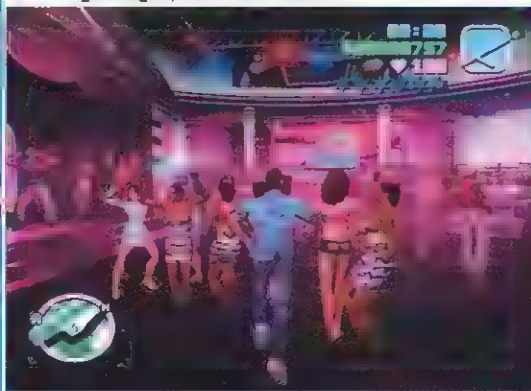
Mivel a játék története a GTA3-mal csak nyolc évvel ezelőre vezet vissza, a történetünk van: Tommy Vercettinek hívják, és éppen most érkezett haza 15 éves nyaralásáról, ami egy félműködő, ám annál vendégmármazszi-  
labb börtöncellában töltött. Mafra-beli főnök egy kis levegőváltóztas vegett a naptényes-  
Florida-ba küldi a fiút, nyelbe útni egy jelentő-  
sebb barter-üzletet – konkrétan két börtönyt, akik nagyban összegrúgva váltás-  
Tommyrác gyorsan alkalmazkodik a körülmé-  
nyekhez, magára ölti a legszebb olasz akcentu-  
sát, és a legizisztelenebb, bilikék hawaii-inget –  
de az sem ment meg attól, hogy a biznisz-  
középen egy rivális banda csapjon le az üzle-  
telükre egy parázs tűzharc keretében. Tommy  
örül, hogy a börtört sikerül megmentenie, a jó hi-

reknek azonban itt vége is, a további lejár: se pénz, se koka, se egy ötlet, hogy most minez-  
is kéne kezdeni.

A helyszínünk tehát a Miami Vice tévésoro-  
zatból ismert Miami City (még véletlenül sem a valóságos, az ugyanis az Államok legnyug-  
sabb nyaralóövezete, minden magára valami-  
is adó amcsi nyugodtas ide vonul vissza a  
dolgos munkával (?) töltött évtizedek után  
valami kényelmes kis bungaldban). Na, a mi  
Vice Citynkben viszont nyuginak nyoma  
seincs, gorkoris csajok, menő sportkocsik  
motoros bandák, bunszövetkezetek nyílt  
háborúja az utcán, virágzó kábítószer-keres-  
kedelem meg hasonlók mókák vannak ránk, és  
mivel 1986-ban járunk, mindenhez riasztó  
mennyiségű szintetizátor-popzene, és igen  
komoly neonszínekben pompázó poliészter  
öltönyök dukálnak.



➤ Pörög a forgás, indul a beindulás...



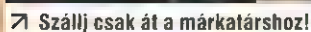
➤ ...de ma én vagyok a DJ!



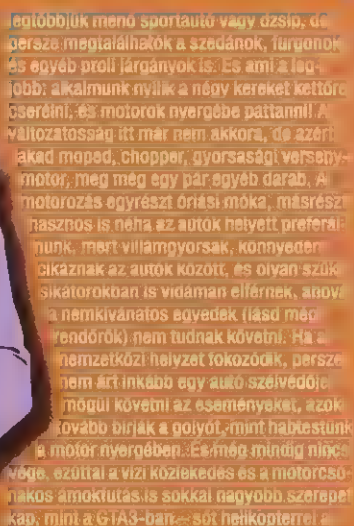








1. Introduction  
 2. Background  
 3. Methodology  
 4. Results  
 5. Conclusion  
 6. References  
 7. Appendix  
 8. Index  
 9. Table of Contents  
 10. Summary  
 11. Abstract  
 12. Keywords  
 13. References  
 14. Appendix  
 15. Index  
 16. Table of Contents  
 17. Summary  
 18. Abstract  
 19. Keywords  
 20. References  
 21. Appendix  
 22. Index  
 23. Table of Contents  
 24. Summary  
 25. Abstract  
 26. Keywords  
 27. References  
 28. Appendix  
 29. Index  
 30. Table of Contents  
 31. Summary  
 32. Abstract  
 33. Keywords  
 34. References  
 35. Appendix  
 36. Index  
 37. Table of Contents  
 38. Summary  
 39. Abstract  
 40. Keywords  
 41. References  
 42. Appendix  
 43. Index  
 44. Table of Contents  
 45. Summary  
 46. Abstract  
 47. Keywords  
 48. References  
 49. Appendix  
 50. Index  
 51. Table of Contents  
 52. Summary  
 53. Abstract  
 54. Keywords  
 55. References  
 56. Appendix  
 57. Index  
 58. Table of Contents  
 59. Summary  
 60. Abstract  
 61. Keywords  
 62. References  
 63. Appendix  
 64. Index  
 65. Table of Contents  
 66. Summary  
 67. Abstract  
 68. Keywords  
 69. References  
 70. Appendix  
 71. Index  
 72. Table of Contents  
 73. Summary  
 74. Abstract  
 75. Keywords  
 76. References  
 77. Appendix  
 78. Index  
 79. Table of Contents  
 80. Summary  
 81. Abstract  
 82. Keywords  
 83. References  
 84. Appendix  
 85. Index  
 86. Table of Contents  
 87. Summary  
 88. Abstract  
 89. Keywords  
 90. References  
 91. Appendix  
 92. Index  
 93. Table of Contents  
 94. Summary  
 95. Abstract  
 96. Keywords  
 97. References  
 98. Appendix  
 99. Index  
 100. Table of Contents  
 101. Summary  
 102. Abstract  
 103. Keywords  
 104. References  
 105. Appendix  
 106. Index  
 107. Table of Contents  
 108. Summary  
 109. Abstract  
 110. Keywords  
 111. References  
 112. Appendix  
 113. Index  
 114. Table of Contents  
 115. Summary  
 116. Abstract  
 117. Keywords  
 118. References  
 119. Appendix  
 120. Index  
 121. Table of Contents  
 122. Summary  
 123. Abstract  
 124. Keywords  
 125. References  
 126. Appendix  
 127. Index  
 128. Table of Contents  
 129. Summary  
 130. Abstract  
 131. Keywords  
 132. References  
 133. Appendix  
 134. Index  
 135. Table of Contents  
 136. Summary  
 137. Abstract  
 138. Keywords  
 139. References  
 140. Appendix  
 141. Index  
 142. Table of Contents  
 143. Summary  
 144. Abstract  
 145. Keywords  
 146. References  
 147. Appendix  
 148. Index  
 149. Table of Contents  
 150. Summary  
 151. Abstract  
 152. Keywords  
 153. References  
 154. Appendix  
 155. Index  
 156. Table of Contents  
 157. Summary  
 158. Abstract  
 159. Keywords  
 160. References  
 161. Appendix  
 162. Index  
 163. Table of Contents  
 164. Summary  
 165. Abstract  
 166. Keywords  
 167. References  
 168. Appendix  
 169. Index  
 170. Table of Contents  
 171. Summary  
 172. Abstract  
 173. Keywords  
 174. References  
 175. Appendix  
 176. Index  
 177. Table of Contents  
 178. Summary  
 179. Abstract  
 180. Keywords  
 181. References  
 182. Appendix  
 183. Index  
 184. Table of Contents  
 185. Summary  
 186. Abstract  
 187. Keywords  
 188. References  
 189. Appendix  
 190. Index  
 191. Table of Contents  
 192. Summary  
 193. Abstract  
 194. Keywords  
 195. References  
 196. Appendix  
 197. Index  
 198. Table of Contents  
 199. Summary  
 200. Abstract  
 201. Keywords  
 202. References  
 203. Appendix  
 204. Index  
 205. Table of Contents  
 206. Summary  
 207. Abstract  
 208. Keywords  
 209. References  
 210. Appendix  
 211. Index  
 212. Table of Contents  
 213. Summary  
 214. Abstract  
 215. Keywords  
 216. References  
 217. Appendix  
 218. Index  
 219. Table of Contents  
 220. Summary  
 221. Abstract  
 222. Keywords  
 223. References  
 224. Appendix  
 225. Index  
 226. Table of Contents  
 227. Summary  
 228. Abstract  
 229. Keywords  
 230. References  
 231. Appendix  
 232. Index  
 233. Table of Contents  
 234. Summary  
 235. Abstract  
 236. Keywords  
 237. References  
 238. Appendix  
 239. Index  
 240. Table of Contents  
 241. Summary  
 242. Abstract  
 243. Keywords  
 244. References  
 245. Appendix  
 246. Index  
 247. Table of Contents  
 248. Summary  
 249. Abstract  
 250. Keywords  
 251. References  
 252. Appendix  
 253. Index  
 254. Table of Contents  
 255. Summary  
 256. Abstract



➤ Legközelebb majd nem mászkálsz a járdán!

[illegible][illegible]

**"Itt lakom, látod,  
ez az a ház"**

Teke nagyjából erről is szól, az egymást úgy-ahogy lineárisan követő sztori-küldetések után a totális szabadság veszté a helyet, azt csinálunk, amit csak akarunk, a lényeg, hogy minél több üzletbe szálljunk be, és söpörjük ki az eddig uralkodó kubai, haiti és dígó (ők különösen sokáig uralkodtak Marióna mellett) bűnbánókat a városból, és végyük át a totális úramlás... eldugulásnak követező szabadon választott módszerrel a szabad-  
runk egy kalap pénz, aztán odaballagunk a kiválasztott ingatlanhoz, és (potánálul magas áron persze) megvesszük, ilyenkor kapunk már az adott üzlethez kapcsolódó... küldetést, és ha azokat is megcsináljuk, mely ekkor nekünk termelni a pénzt, amit csak időről időre be kell nyújtanunk. A konkrét alvibráló bizniszek (night club, pornófilm-studio, tévé, jégalás  
nyomda,  
lyesmik,  
van vagy



## MI A LEGJOBB?

A Vice City valamelyik felhívásos weboldala megszavaztatta a látogatóit, hogy mi tetszik nekik leginkább az új GTA-epizódban. Minden további kommentár nélkül itt az eredmények:

a napfény, a strand és Miami	1120 szavazat
a nyolcvanas évekbeli stílus	1155 szavazat
az új fegyverarzenál	5200 szavazat
az új autók	7528 szavazat
a görögös csajok	12836 szavazat
a helikopterek és repülés	13986 szavazat
a motorok	15779 szavazat



Az első korong kedvencünk, a magyar származású Lazlow (na EZT nevezzem én országimázsneki!) rádiója, a V-Rock felvételeiből válogat. Megadott, Anthrax, Iron Maiden, Slayer – itt van minden rettejtő metálcsapat, akiknek csak olvashattuk a nevét a nyolcvanas években iskolapadunkba véve és farmerdzsekire felvarrva. Igen korrekt anyag, ráadásul az öreg Lazlow is szüvepel egy csomót a 17 track között (ő egyébként valóságos személy, a [www.lazlow.com](http://www.lazlow.com) címen találkozhattunk vele a neten), csak arra vigyázzunk, hogy az autóban ne tegyük be, mert mintegy pavlovi reflexként előhúzza a GTA-beli vezetési stílust az emberből...

látványosabb eredménnyel keesgett, ha a kerekeltől jóuk ki: a szágúdo autók látványosan kormányozhatatlanná válnak, és időm tömegszerecsenléseéket okozhatnak. Sajnos ez a tény a bűnösök és aloszeretetté övölözik ki a maneküo autók pumját (so meg a többi kórázárú rádókak direkt ilyen szög zéket telítetnek az utakra a vandókai). Azt meg már hadd ne essetellem, milyen az, ha a szágúdo autók a motorfunknak jóvá a bűnösök a kerekébe

Az autók mellett a saját ruháinkat is válto-  
páthatjuk (a látek alatt vagy tiztén öltözetben  
jelenik meg a jó Tommy, ami azért jó hír,  
mert annyira is kevesen bírják barmulniuk,  
azt a porrasztó hawaii mágias ingét), ez nem-





Ha nincs kit megmenteni, akkor majd mindjárt csinálunk!

Na, mégsem véd az Always Ultra?

De szép! Ilyet még nem loptam – eddig

Ha az a kérdés, hogy mi a különbség a Grand Theft Auto: Vice City és a Grand Theft Auto: San Andreas között, akkor a válasz az, hogy a Vice City a San Andreas elődjéhez képest sokkal inkább a 1940-es évek stílusát követi.

### Pop, csajok, szöveg [az] hogy lott ide...?

A Vice City a San Andreas elődjéhez képest sokkal inkább a 1940-es évek stílusát követi. A játékban a karakterek a 1940-es évek stílusát követik, és a játékban a karakterek a 1940-es évek stílusát követik.

A Vice City a San Andreas elődjéhez képest sokkal inkább a 1940-es évek stílusát követi. A játékban a karakterek a 1940-es évek stílusát követik, és a játékban a karakterek a 1940-es évek stílusát követik.

A Vice City a San Andreas elődjéhez képest sokkal inkább a 1940-es évek stílusát követi. A játékban a karakterek a 1940-es évek stílusát követik, és a játékban a karakterek a 1940-es évek stílusát követik.

A Vice City a San Andreas elődjéhez képest sokkal inkább a 1940-es évek stílusát követi. A játékban a karakterek a 1940-es évek stílusát követik, és a játékban a karakterek a 1940-es évek stílusát követik.

A Vice City a San Andreas elődjéhez képest sokkal inkább a 1940-es évek stílusát követi. A játékban a karakterek a 1940-es évek stílusát követik, és a játékban a karakterek a 1940-es évek stílusát követik.

A Vice City a San Andreas elődjéhez képest sokkal inkább a 1940-es évek stílusát követi. A játékban a karakterek a 1940-es évek stílusát követik, és a játékban a karakterek a 1940-es évek stílusát követik.

A Vice City a San Andreas elődjéhez képest sokkal inkább a 1940-es évek stílusát követi. A játékban a karakterek a 1940-es évek stílusát követik, és a játékban a karakterek a 1940-es évek stílusát követik.



### MELLETE

- Egyedülállóan szabad és élvezetes játékmenet
- Világbajnok zene és szinkron
- Hatalmas felfedezendő terület, és telitalálat hangulat

### ELLENE

- Az irányításon még lenne mit csiszolni
- Néha szaggat a grafika
- A kamerakezelés nem mindig tökéletes

### PEREPUTTY

- GTA Vice City  
Take 2 Interactive
- Grand Theft Auto 3  
Take 2 Interactive
- The Getaway  
Sony

### ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	91
HANG	99
SAZAVATOSSÁG	98

### ÍTÉLET

95

átadó

PAL

WWW.VICECITY.COM





HELYSZÍNEK

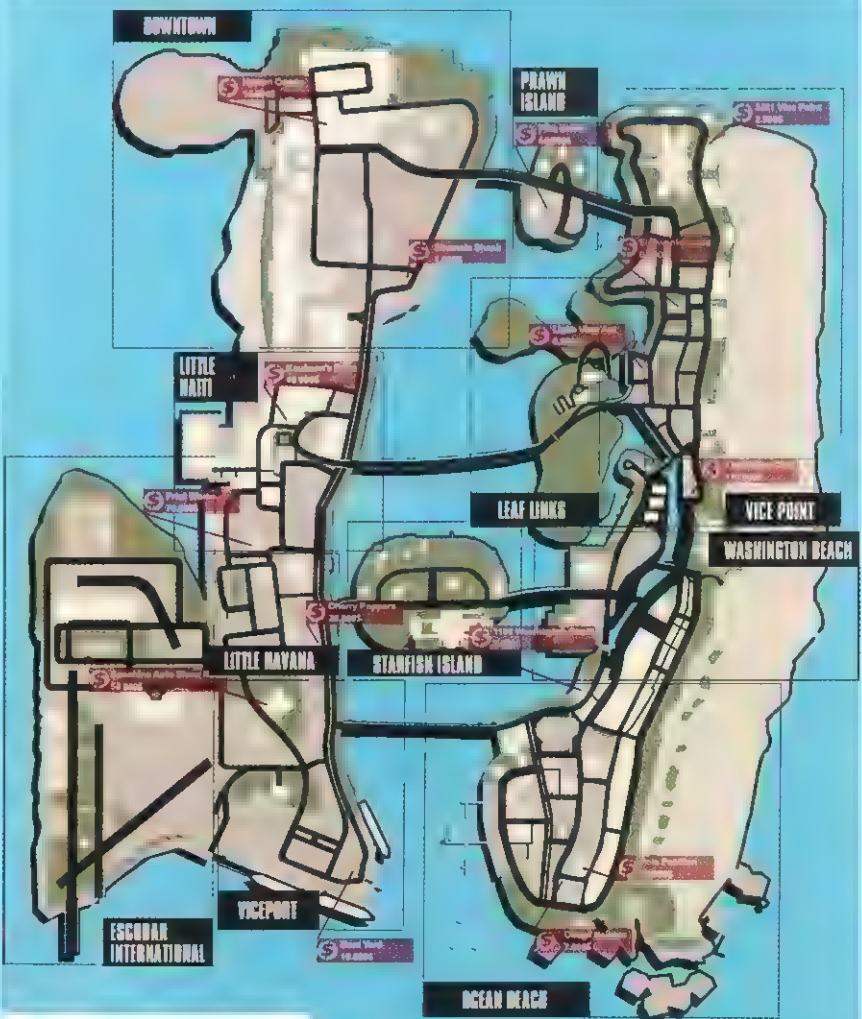


HÖNUSZOK



REJTETT CSOMAGOK

# VICE CITY



INGATLANDX

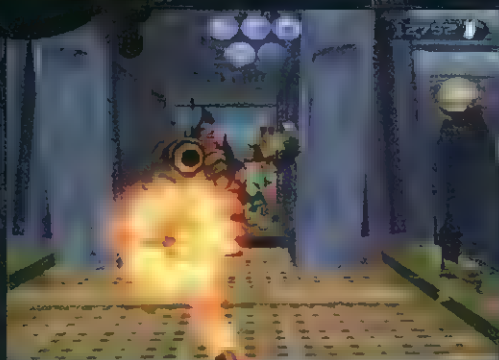




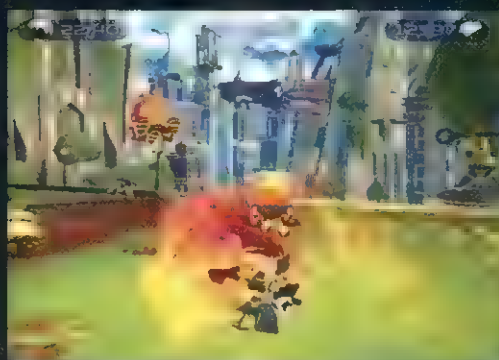
➤ Vajon hol fotózhattak is?



➤ Záró határidőn belül nyitottam ki a zárat



➤ Nem talált! Most viszont ÉN jövők, pléhboy!



➤ Ratchet bombaformában van

■ Anya bizony nem csak egy van!

# RATCHET & CLANK

TÍPUS PLATFORM KIADÓ SONY FEJLESZTŐ INSOMNIAC GAMES MEGJELENÉS 2002.11.06. NTSC 2002.11.08. PAL

**A**mi azt illeti, a Ratchet & Clank megjelenése teljesen időszerű volt: több szempontból is. Egyrészt a legnagyobb példányszámban eladott újgenerációs konzolra a Jak & Daxter megjelenése (ami Európában tavaly júliust, tehát másfél évet jelent) óta a szürke tömegből igazán kiemelkedő minőségű platformjáték nem született, és az, hogy egy-egy évnél is öregebb játék rettenetes „Hórr-hórr!” felkiáltásokkal csúcsul a trónon és még csak egy árva jelentkező sincs, aki meg tudná közelíteni, gyakorlatilag megengedhetetlennek számít az iparban. Másrészt nyakunkon a karácsonyi játékvásárlási dörpöng, amit minden stílusban illik meglovgatni, a

platform-típus pedig – annak ellenére, hogy ebben a műfajban van a legtöbb jelentkező – szinte ordított egy nagyobb volumenű, minőségi alkotás iránt. Ami azt illeti, jelen esetben nem véletlen a nagy szünet: a Ratchet & Clank piacra dobását közel három évnyi fejlesztőmunka előzte meg. Az Insomniac ismerte – legalábbis eddigi munkái alapján – pedig a várható minőségről már voltak elképzeléseink.

## A szerves és a szervetlen

Méretező főhősünk – Ratchet – a galaxis egy félreeső spirálkarjának a legeslegutolsó szegletében található, jelentéktelen bolygócskáján éldegél. Az első pillantásra egy szerencsétlen, ám aranyos genetikai torzulásnak tűnő lény (de legalább boldog és szórakozó). Grath) valójában egy megállapíthatatlan fajú, némileg ügyefogyott ezermester, akinek legfőbb hobbjai a közelében fellelhető

tárgyak összeszerelése. No, persze ettől még nyugodtan maradhatna a fenékén – de ő persze arról álmodozik, hogy egy szép nap elhagyja a bolygóját, mert interplanetáris kalandokra vágyik. (Legjobban úgy tudják elképzelni, mint Mark Hamill Luke szerepében, csak ennek a figurának van humora.) Ugyanennek a csillagködnek a távoli felén a központi csillagrendszerek közelében, a Belchworld (Büffbolygó?) nevű planétán éldegél a blarg faj. Pontosabban éldegélt történetünk időpontjáig. Anyabolygójuk ugyanis rosszul bírja a populáció légszennyezési erőfeszítéseit, és egy szép napon, minden előzetes figyelmeztetés nélkül lakhatatlanná válik. Ez már csak azért is gond, mert momentán a blargok túlnépesedési problémákkal küzdenek... Még jó, hogy van egy – ilyen esetekben általában megjelenő – karizmatikus, ámde gonosz vezetőjük is. Dreknőnk úr Ratchethez hasonlóan kalandvágyó, ám ő nem a magányos utazásokat kedve-

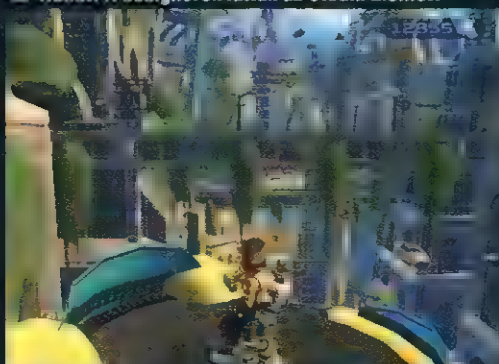
li: jobb szeret a hadserege élén különféle bolygórendszerekbe látogatni. Ennek éppen apropóját szolgáltatja a Belchworld haldoklása, így az a zseniális ötlete támad, hogy másde még lakható planétákra szervez blarg katonákból és robotokból álló hadseregének egy hevenyészett társasutazást, melyben kötelező programként szerepel, hogy mindenféle használható dolgot csippentsenek ki a bolygókból, amit csak az új blarg otthon építéséhez fel lehet használni. Az apró bökkenő – amelyül az adott bolygók óslakosága szolgál – pedig hamar átugorható egy ügyesen időzített kiáltással, és ha valakinek ez nem tetszik, meggyőző erőül ugyebár ott van a lelketlen és kizárólag a pusztításra gyártott robothadsereg...

...amely annyira azért mégsem halálosan precíz eljárással készül, mint azt Dreknőnk gondolná. A bolygók körül lebegő, orbitális üzemekben ugyanis nagy valószínűséggel a Blarg Gates cége által fejlesztett operációs

➤ A kép csalóka: a kisebbik a nagyobbik gonosz!



➤ Nahát! A designerek látták az Ötödik Elemet?





# A FEJLESZTŐK

Az Insomniac Games (Insomniac: álmatlanságban szenvedő) egy Los Angeles-i fejlesztő cég, amit Ted Price alapított 1994-ben. Már legelső projektjük, a Destructoid (1996, PlayStation) is számos díjat nyert szakmai körökben, mint az egyik legjobb FPS (belső nézetű lövöldözős játék). Az igazi világsikert azonban a jó öreg Spyro the Dragon (1998,



DISTRIBUTOR

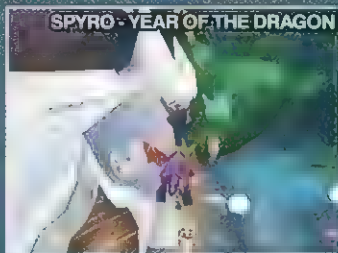


SPYRO THE DRAGON

azon PS) hozta el számukra. Nem is csoda, hogy az aranyos sárkány kalandjai a Sony legerősebb konzolján két folytatást is megérték: Spyro 2 - Ripto's Rage (1999) és Spyro Year of the Dragon (2000). A három rész összesen több mint nyolcmillió példányban kelt el világszerte, ezzel egyúttal minden idők legnagyobb példányszámban eladott first-party fejlesztői játékaivá vált. Főreordítások elkerülése végett: a PS2-n Spyro: Enter the



SPYRO 2 - RIPTO'S RAGE



SPYRO - YEAR OF THE DRAGON

Dragonfly már nem az ő munkájuk (olyan is lett: szegény Spyro!). Ezután az idők szava hallgatva áttértek PlayStation 2-re, amelyen a Ratchet & Clank az első játékuk – a Sonyval pedig a karácsonyi piac egyik várakoltan legnagyobb eladási rekordját szerezte. A kezdetekben öt főt számláló csapat is szépen kibővült, a Ratchet & Clank végleges változatának elkészültéig már 37 emberbe bábáskodott. Erősen reméljük, hogy folytatás az ilyen minőségű, tényleg álmait (ártsd: átlátszott) éjszakákat okozó játékok sora...



INSOMNIAC

↳ Érdekes bolygó. Homoki cápák élnek rajta. Igaz, hamarosan ki is pusztulnak...



↳ Sokan körbevettek, és mindegyik csinálni akar velem valamit

rendszer felügyeli a gyártósortokat, így nem meglepő, hogy egy nap a szállítószalagról egy kissé selejtes egyed gördül le. Már maga a mérete is röhejes (kb. úgy fest, mint egy akciós kávéfőző az Electro Worldben), de ennek tetejében még érzelmei is vannak! Ha nem lenne figyelmes, hamarost a blarg MÉH-ben végezné, mint ócskavas – de nem sikerül már a gyártósnál leselejtezni, sőt egy vadászgépen rögtön meg is lő az Istenadja. Az élet persze nem fenéki tejfel (illetve jelen esetben kenőolaj): a gépet a rosszfiúk leszedik, mint pincér a káposztos vendéget. A füstölő hajóroncs nem is csapódhat be máshová, mint Ratchet anyabolygója, akinek éppen kapóra jön a sok szempontból hasznos, hajótörött robot. Saját magától ugyanis nem képes elindítani az űrhajóját, de a csöppnyi droid segítségével a masina pikkpakk startra készen áll. A kalandok is adva vannak, lévén Clank – akinek ez tulajdonképpen a beceneve, mert sorozatszámának kimondása kicsit megfeszíti Ratchet hangképző szerveit – egy géptől meglehetősen idegen módon, szíven viseli a galaxis sorsát, és a blargok elleni bosszúhádjáratba bevonja újdonsült társát is. Az egymásra utalt páratlan páros ezután bolygóról bolygóra haladva, ott próbál alátámasztani a blargoknak, ahol csak lehet – még hozzá együttes erővel. Clank felpattan Ratchet hátsárára, mint egy könnyűfémből készült hátság,

és minden rendelkezésre álló tulajdonságával segíti a kalandvágó zermestert. Bár az ellenfelek elleni harcban, a különféle rázósabb helyszíneken és nehezen járható terepeken tökéletesen kiegészítik egymást, a bájítások kapcsolata korántsem nevezhető idilliinek. Míg Ratchetet elsősorban a hírnév, a kalandok, a különféle extra fegyverek és cuccok megszerzése inspirálja, ezzel szemben Clank mozgatórugója sokkal érzelmesebb alapokon nyugszik: legfőbb célja a blarg pusztítás megfékezése és a világ megmentése. Furcsa, első pillantásra pont fordítva gondolná az ember – mindenesetre az ellérő célok miatt lesz majd feszült (jés bőven: a két csibész közti

## A játékos szemszögéből

A Ratchet & Clank izig-véig platform-játék – a stílus minden elemét és újítását tartalmazza, amit csak a kialakulásától napjainkig különböző fejlesztőcsoportok csak költölhettek. Az alapfelállítás a szokásos bolygóról bolygóra (azaz pályáról pályára) kell haladnunk, útközben minden ellenfelet likvidálva, az összes kapott küldetés teljesítése és minden rázósabb szakaszon átjutva. Utóbbiak palettája elképesztően széles. A legegyszerűbb ugrálás és liftező részekről elkezdve (amelyeknek a stílus az elnevezését köszönheti), a trükkkel megnyitló ajtókon és a különféle furmányos energiacsapdákban át a különleges találmányokig mindenmet megpróbálják megakadályozni az előrejutásunkat. Ahogyan az 2002-ben





## ROBBANÓ DOBOZOK



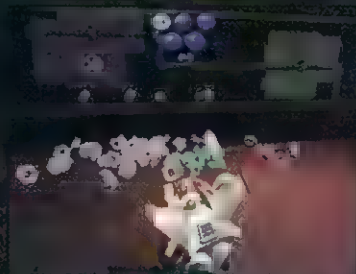
➤ A piros dobozokat...



➤ ...csak óvatosan érintsük meg



➤ Húzzunk el, míg felrobban mind...



➤ aztán zsebeljük be a cuccot!

Elvárható, elmaradhatatlan (általában lövöldözős) minijátékok, és nagyrészt fél perc alatt megoldható logikai feladványok is színesítik. A játék nem pontszámra vagy időre megy, sőt, még életeink száma is végtelen. Energiapontjaink elfogyása esetén az utolsó checkpointtól folytathatjuk újra a játékot. Az egyetlen kritérium, hogy egy pálya bebaráncolásakor találjunk meg egy Infobot nevű kis robotot. Ez egy kis filmet vetít le nekünk, ami – amellett, hogy magát a történet fonalát is viszi előre – egyúttal kulcsként szolgál a következő pályához is.

Ratchet mindenre képes, ami csak egy platformstártól elvárható. Földre lapul, lépdél, fut, hatalmasakat ugrik, platformok szélén függesszkelik, létrákat mászik, úszik és bújázkodik. No, és persze pofozkodik, meghozza nem is akárhogyan! Ehhez igencsak méretes csavarkulcsát használja elsődleges fegyverként (ez tulajdonképpen egy franciakuics, bár nem teljesen úgy néz ki – maradunk a csavarkulcsnál). Már ennek az alapfegyvernek is számtalan támadási formája és használata módja van. Egy jól irányzott sújtástól azonnal egy szimpla pofont kap, ha viszont gyorsan duplázunk, Ratchet megpördül a tengelye körül és mielőtt támadónk újból ránt ronthatna, ráver még egyet (két ütéstől az ellenfelek

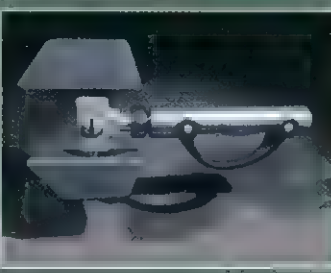
nagy része kifelécszik). Ha ugrás közben ütünk egyet és felülről csapunk le az áldozatra, az ütés sokkal erősebb, így egyetlen mozdulat is elég lehet a probléma megoldására. Amennyiben a földre lapulunk, a jópofa szérszám bumeráangként elhajítható (noha a dobás távolsága nem túl nagy, cserébe viszont egy végtelen töltetű távolsági fegyvert jelent). A csavarkulcs azonban nemcsak a harcban tesz jó szolgálatot. Használatának második funkciója, hogy ezzel verheljük szét a minden pályán megtalálható dobozokat és berendezési tárgyakat is, melyekből csavarok ezrei hullanak szét és gyűjthetők össze. A pályák egyes részein találunk olyan platformokat és behúzott hidakat, amelyeket csak úgy tudunk működésbe hozni, hogy a kulccsal ráfogunk egy földből kiálló csavarra és betekerjük a helyére. Ezenkívül drótkötélben való végigszánkázáshoz is tökéletesen használható.

A furcsa páros másik tagjáról sem szabad megfeledkezni, a két főhős együttműködése ugyanis nem csak szóbeli megállapodást jelent, a piciny robot nemcsak hátizsákként szolgál. A sztori előrehaladtával három érdekes kiegészítőt is részeselnek: először a helikopter-szerű rotorokat kapjuk meg, melyek segítségével magasabba ugorhatunk és irányított siklást hajthatunk végre a levegőben. A második szerelvény a mini-sugarhaj

törő, amely

## ÜTÜNK-VÁGUNK, LÖVÜNK

A jó öreg csavarkulcsot használva a játékban összesen tizenötötől hegyvert vésárolhatunk észre, és ehhez jönnek hozzá a különféle, arany fegyverek. Ami viszont igazán kellemes, az a fegyverek változatossága. Nem egyszerűen arról van szó, hogy – ismét – egyszerűen nagyobb határfelületek a kisebb összeszedhető gyűjtők, vagy két egység helyett immár piros polya(l)ók. Mindegyiknek megvan a megfelelő egytálán nem használható funkciója és szinte mindegyik ráppant hasznos egy bizonyos esetben, vagy ellenfelek szemben. Egész egyszerűen nincs annyi kutyánk, hogy teljesen kiveszünk a meglepetés. Így, egyik sem egy bonyolult darab, és elég egyszerűen a használata is – egy perc alatt belejövünk a kezelésükbe. Két csoportba oszthatók: vannak ugyebár a támadófegyverek (közeli harcra és távolságiak egyaránt), illetve a – kisebb számban előforduló – védekező fegyverek (védelmező dródek, vagy az ellenfelek megfékezésére használható cuccok). Mind meglehetősen, nincs két egyforma közöttük, egy dologban meglehetősen meggyőzőek: a sajátos grafikai stílusukból adódóan úgy néznek ki, mintha mind egyetlen egy Ratchetnél készítették volna, valakire szabták volna.



az előző egy fejlettebb verziója – a suhanás gyorsabb lesz tőle, nagyobb távolságokat repülhetünk át vele, lebeghetünk a talaj felett (a csöszös jégnél lesz jelentősége), és a csavarkulcsai kombinálva egy nagy erejű csapást is megvalósítanak. A harmadik fejlesztés a víz alatti közlekedésnél kap szerepet – a mini-hajócsavarok segítségével jóval gyorsabban tudunk úszni.

Az alap kameraállításunk a követő nézet, kicsit hátulról és felülről, gyakorlatilag a játék 95%-ában ezt használjuk. A kezelés szokványos, a bal karral mozgunk, a jobb karral pedig szükség esetén a kamerát forgatjuk (kis mértékben felemelhetjük a fejünk fölét, hogy jobban belássuk a nehezebb szakaszokat, de ahogy elengedjük a kart, ez automatikusan visszaáll az eredeti állapotba). Átválthatunk belső nézetbe is, ilyenkor viszont nem tudunk mozogni. Így ez a nézet tulajdonképpen két funkciót lát el: egyrészt a nehezen belátható terepviszonyok miatti könnyebb tájékozódást szolgálja, másrészt a távolsági fegyverekkel így célozhatunk be pontosan egy ellenfelet.

Akad egy térképünk is, ami fontos és sűrűn használt tájékozási eszköz. Nagy segítség

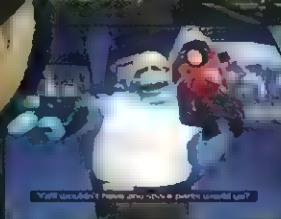
hogy az egész pályát látni rajta, ezáltal könnyedén megtervezhetjük az előttünk álló utat, ezenkívül tetszés szerint nagyítható. Az egyetlen dolog, ami fájhat: mindössze kétdimenziós, így a magasságokat és mélységeket nem érzékelhetjük rajta (mondjuk ennyi nehezítés még bőven belefért a játékba). Mutatja hőseink elhelyezkedését és menetirányát, a bejárt és az ismeretlen területeket külön színnel ábrázolja és kérdőjellel jelzi azokat a helyszíneket, ahová mindenféleképpen érdemes eljutni. Ha egy ilyenre a későbbiekben még vissza kell térnünk, de már tudjuk mi a feladat, akkor kiírja az ott elvégzendő teendőt is.

### Gyűjtögető életmód

Egy jó platformjáték összeszedhető és gyűjtögethető cuccok nélkül mit sem ér. Az elsődleges felhalmozni valóink a játékban a pénz, a világban megfélelő, a különböző formájú, színű és méretű csavarok lesznek. Ezeket megkaphatjuk a lecsapott ellenfelek után, valamint a pályákon elhelyezett dobozok (és néha egyéb berendezési tárgyak)

## RATCHET

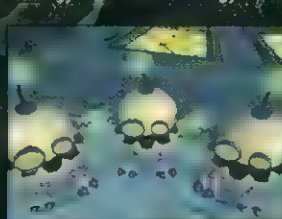
Meghatározhatatlan fajlo hősünket igazság szerint két dolog húzza igazán lázba: egyrészt saját hírneve, másrészt a mindentféle fegyverek és szarkentyűk gyűjtögetése (ugyanis imádja őket)! Fegyvereket és különféle kutyákat csak ő használhat. Magasabbra és messzebbre képes ugrani, gyorsabban képes közlekedni, mint társa, arról nem beszélve, hogy a közelharcban erősebb is. Kevésbé bírja viszont a mérgező levegőjű bolygókat és – légkör híján – az űrben sem tud lélegezni (míg meg nem szerzi az oxigénmaszkot).



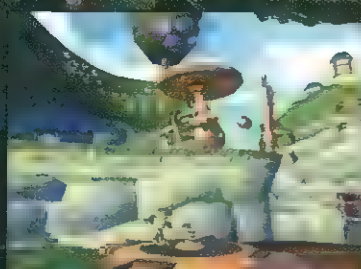
➤ Fiúk, szívjunk el inkább egy békapipát!



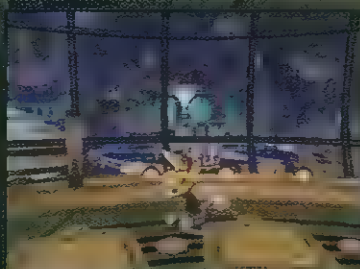
➤ Futószalagon követik egymást az események







➤ Csavar! Gol!



➤ Na, szépek a kilátásaink!



➤ Valami érdekes kütyü lehet a közelben

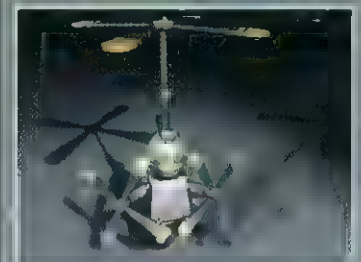


➤ Köszi, édes! Jöhett!

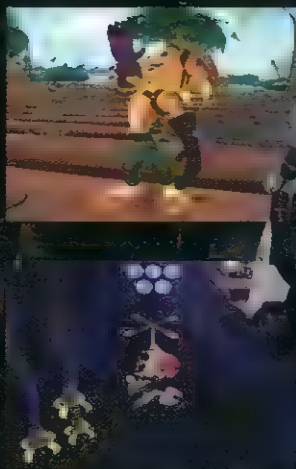


➤ Mintha a robotok arcán is tükröződne némi meglepetés...

## HASZNOS HOLMIK



➤ Az oxigénmaszk Ratchet fülénél hermetikusan záródhat



sztétverésével, avagy szétrobbantásával, a fémdarabkákat pedig minden esetben a világ négy tája felé szóródnak szét. Szerencsére mágnesként vonzzuk ezeket – már legalább is egy bizonyos határon belül, ezért nem árt utánamenni mindegyik darabnak. A különböző színek eltérő mennyiségű fizetőeszközt jelentenek.

A ládák megérnek egy külön bekezdést. Ötféle található belőlük, az egyszerű falada simán szétverhető. Ennél körülményesebb a piros színű kinyitása, mert ez a hozzáérés után pár másodperccel, ráütés vagy belelövés esetén pedig azonnal felrobban. Ha ekkor a közelében vagyunk, bukunk egy energiapontot, ami – kevés számát tekintve – igen fájó veszteség. A szürke fémláda kinyitása nem csapható szét és eleinte lehetetlen feladat a felnyitása (hacsak nincs egy csoportban egy robbanóval, mert akkor a detonáció szétvágja ezt is) – de a később megtanult speckó mozdulatokkal meg lehet csapni rá, hogy szétesik. A ládák felsorolási sorrendje egyúttal a leggyakoribb csavarok értékét is jelöli, szóval a fémládákban van a legtöbb suska. A nagy G betűvel jelzett dobozok valamelyik fegyverünkhöz való lőszer tartalmaznak, az átlátszó, akvárium-szerű üvegkalitka belsejében pedig egy energiapontot rejt. A már szétvert dobozok egy része újratermelődik, ha visszatértük egy pályára, de hogy melyik lesz ott megint és melyik tűnik el véglegesen, abban nem találom logikát.

Az összegyűjtött csavarokat a Gadgetron Vendor

névű boltokban költethetjük el, méghozzá különféle fegyverekre és az azokhoz való töltetekre. Ittenőlől minden pályán találunk van, ahol nem is egyet. A játék elején szinte nem vehetünk meg még semmit, de ahogyan haladunk előre a sztoriban, úgy válnak elérhetővé az egyre jobb fegyverek (persze egyre több pénzért), és ha visszatérünk a tizenegyedik pályáról az elsőre gyűjtögetni, akkor már az ottani bolt is árulja a legfrissebb cuccokat (nyilván ulti álól...). Az üzletekben elérhető nagy bánatunkra nem vásárolható.

Bónuszként szolgálnak az ún. arany csavarok, amelyeket a legtöbbszor egészen észrevehetetlen és nehezen megközelíthető helyekre tettek, de minden pályán van egy pár darab (a bolygóinfióban írja, hogy pontosan mennyi is). Azon a pályán, ahol az áruló Quark kapitányt kilöjük az űrhajójából, fel lehet menni az űrállomás egyik tornyába, ahol iszonyatos összegért és néhány aranycsavart ultrabrutál arany fegyverek vásárolhatók.

Ne feledkezzünk meg az infobotokról, amelyek úgy néznek ki, mintha űres percelben Elliot sok kis E.T.-t dobott volna össze nagyapja bádorgáztetőjéből emlékek gyanánt. A fő cél ezek elkapása (a kis szemetek sokszor ellebegnek előlünk a pálya végéig), ugyanis az általuk levetített filmek nemcsak a sztori miatt érdekesek, hanem amiatt is, hogy minden egyes infobot begyűjtése együtt jár egy újabb felfedező és bebarangoló bolygó megnyitásával.

## CLANK

A kicsiny robot ugyan hibás gyártási szériából való, ennek ellenére számos különleges tulajdonságát kamatoztathatjuk a játék során. A közlekedést segítő eszközei nélkül szinte egy métert sem tudnánk megtenni. Egyetlen fegyvereként apró fémkezei szolgálnak (szinte csak a leggyengébb ellenfelek ellen van így esélyünk harcolni) – de van egy nagyszerű képessége, amivel kompenzálni tudja ebbéli hiányosságát: Robotokat tud négy egyszerű paranccsal kontrollálni (kövess, várj, lépj be és támadj) – ezekből pedig egy nagyobb kompánia már az erősebb ellenfeleket is legyűri.





⚡ Úgy sajnálom, hogy ez a hasznos ágyú nem fér el a hátizsákomban!

### A játékot óráig lehetne még (r)ecsetelni

A program csodaszép, a különféle planéták valami elképesztően hangulatosak. Már első pillantásra is – ugyanis az ügyesen megválasztott színvilág, és a – szó szerint – hatalmas látótávolság szinte letaglózja az embert. A legváltozatosabb építmények és természeti képződmények figyelhetők meg a tájképen, és annak ellenére, hogy egymástól idegenek, a designnak és a grafikusoknak köszönhetően mégis érdekes összhangban vannak egymással. Szűrrealisztikus tájakon, idegen égboltok és csillagképek alatt, különböző színekben pompázó földek és folyók, tavak partjain, futurisztikus városokban kalandozhatunk kicsiny, hőseinkkel. És amikor rendez magmozdul...

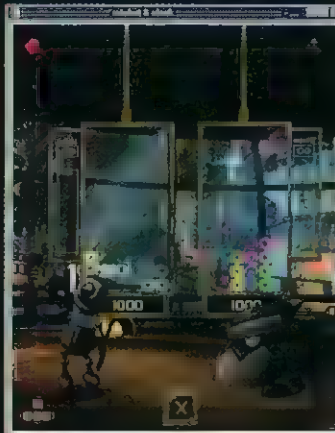
...akkor már csak tátjuk a szájunkat. Pörgő, forgó, emelkedő-süllyedő, villogó és füstölő gépek sokasága lepi be a tájat, miközben az égbolton kúszo felhők alatt ezerféle repülő szerkezet szeli át a légtérrel. Mindezek szagatásmentes futtatása a grafikus motornak a legkisebb me...

erőltetést sem okozza – még akkor sem, ha éppen tíz ellenféllel küzdünk a képernyő legnagyobb részében, egy különleges effektusokkal díszített csatában. Részletes és ügyesen megszerkesztett termek, ugratók, folyosók és pallók, valamint a legelképesztőbb csapdák várnak ránk szinte minden sarkon befordulva, nem beszélve az extra, de nagyon látványos, csúszka- és versenypályákról.

Mindeket főhősünk animációja nagyszemlél a maga nemében. Ratchet alapból több mint húszféle mozdulattal rendelkezik – és ekkor még nem kaptuk elő egyik fegyverét sem a zsebünkben! Clankot irányítva első alkalommal tuti betojunk a röhögéstől, ahogy a kis robot rohan, az egyszerűen fenomenális (még akkor is, ha nem is valami robot-szerű ez a mozgás). A mimikájuk is pofás, és bár nem is várnánk el, hogy egy robot arckifejezése érzelmet árujjon el, Clanknál ez is megoldódott. Az ellenfelek hasonlóképp aprólekos animációval bírnak – erre jó példa az egyik pályán lévő lángszórós robot, aki mielőtt tüzet nyitna, a karjával lecsapja a sisakrostélyát. Külalakjukra sem lehet semmiféle panasz, az eltérő méretű és mozgású ellenfelek (akárcsak hőseink) szépen vannak textúrázva. Egyébként az egész karakterábrázolás (az ellenfeleké is) nagymértékű idiotizmust sugall, de ezt mi erre felé nagyon komáljuk, tehát ez csak egy újabb jóponton jelent. A robbanásokkal és a lövedékek effektusaival sincsen semmi gond, a valósidejű fényforrások használata pedig csak látványosabbá teszi az egész összképet. A hangeffektusok és a szinkronhangok egytől-egyig nagyszerűek, bár Clank hangja mindené lehet, csak

## A JÁTÉK INTERNETES OLDALA

Nemcsak a program igényes, hanem a weboldala is. Aki hozzáfér a nethez, mindenképpen vessen rá egy kőszá pillantást, megéri. A szokásos letölthető információk, filmek és windows-hátterek mellett fut rajta egy nyaralójáték – ki kell őtölünk egy szerkezetet, megrajzolunk és mellékelünk egy részletes műszaki leírást is. A 2003. március 31-ig jelentkező legötletesebb letölthetőket akár 1000 angol fonttal is jutalmazhatjuk. Játshatunk egy tréner-alapú játékot is rajta (akár a gép, akár egy társunk ellen).



nem egy roboté. A zenét tulajdonképpen játék alatt észre sem vettem, annyira beépül a játékba – éppen ezért szidni sincs okom. A játék egyébként támogatja a Dolby Pro Logic II hangszabványt (bár amíg nem érzékeli a bekötését, nem választható), a kristálytisza, profi hangzásvilág így tehát adott.

Az AI kicsit egyszerűen működik: az ellenfelek területet védenek. Ha belépünk az általuk felügyelt zónába, típusuktól függően vagy támadnak, vagy tüzelni kezdenek ránk. Gyorsan kilépve a veszélyes területről, abbahagyják a banzározást, és visszakucorodnak a területükre. Ezt a hibát – mert ez az – ellensúlyozandó igencsak különbözik egymástól a lötvük, az erejük és a gyorsaságuk. Vannak olyan biztonsági robotok is, amelyeknek a hatósugarába kerülve, nagy patallát csapnak és riasztják a többieket. Ami nagyon tetszett az a fegyvereink és szerkenyűnk változatosága és sokrétűsége. Mindegyik használatát egy élmény, és mindig mást kell bevetni. Már csak azért is hajt minket a kíváncsiság, hogy mit tudhatnak még a következőkben megismerhető cuccok – így a játékmenet soha nem ül mindig van egy erős motiváló erő. Majd kihagytam: nemcsak kézfegyverek vannak, am! Egyes bolygókön akár légvédelmi ágyúk irányítófülkéjébe, míg más pályákon vadászgépek nyergébe is bepattanhatunk! Nagy poén a kis robothadsereg vezérlése (nagyon hasonlít a Pikminre, vagy Abe kalandjaira).

és a két főhős külön-külön való irányítása is. Nem erőltették agyon – a stílusba már nem illesz – a fejtorokét és a minijátékokat sem. Mondjuk igazán eredeti ötletek szinte alig találhatók benne, de kizárólag a legjobb helyekről, tiszta forrásból merítettek – meghozza nagyszerű minőségben! Az irányítással és a kamerakezeléssel minden klappol. Szavatosság? Végül is nagy, hiszen könnyen indul (nem vágjuk ki az ablakon az első tíz percben a nehézsége miatt), majd fokozatosan nehezedik. Változatos, nem nevezhető túl lineárisnak a játékmenet, a 20 pálya pedig minimum ugyanennyi játékórát ígér (de ekkor csak végigrohanunk a játékon, a tényleges idő ennél jóval hosszabb) és még a sztori sem laposodik el (árulás, veszekedés stb. – csak azért sem lövöm le a poénokat!).

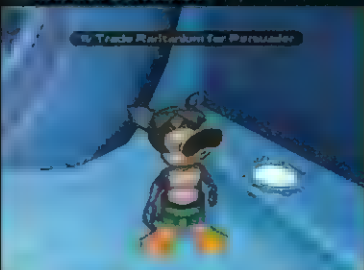
Nagyon jól játszottam a Ratchet and Clankkal, és élveztem a tesztelés minden egyes pillanatát. Ne mondja senki, hogy a platformjátékok a fiatalabbaknak való – hadda ság! Az első csavartól az utolsó anyáig profi munka, és még egy árva loading feliratot sem kell bámulnunk pályatöltés közben (az ürhajó repül egyik bolygóról a másikra, hogy ne szakadjon meg a játék folyamatosága). A játék végig lebilincselő, szórakoztató – és ezzel már el is érte a célt, amiért megalkották.

Kozi  
kozi@ipma.hu

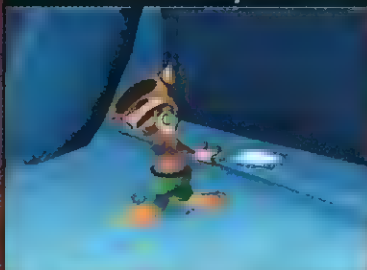
⚡ Ha ezt az ásványt leszállítjuk...



⚡ ...ennek a fickónak...



⚡ ...már örülhetünk is a jutalmunknak!



### MELLETT

- Fantasztikus pályadesign, minden elemében
- Rengeteg hasznos fegyver és cucc
- A stílus minden bája megtalálható benne

### ELLEN

- Kirobbanóan eredeti ötlet azért nincs benne
- Clank hangja nem elég robotszerű
- Havonta szeretnénk egy ilyen játékot, nem évente!

### PEREPUTTY

- Ratchet & Clank  
Sony
- Jak & Dexter  
Sony
- Sly Raccoon  
Sony

### ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	94
HANG	88
SZAVATOSSÁG	85

### ÍTÉLET

92

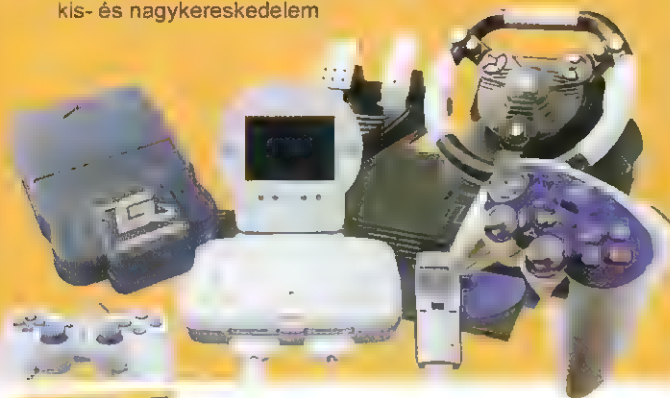
Játékos: PAI | www.RATCHETANDCLANKGADGETS.COM



# konzolshop

Magyarország legnagyobb  
konzolboltja és szervíze

kis- és nagykereskedelem



**SONY PS2 8MB AKCIÓ!**  
8.499 Ft

Hatalmas választékkal kedvezményhegyekkel várunk!  
Szakszerű expressz szervízünkben a javítást megvárhatod  
(csak hozd és egy óran belül már viszed is!)

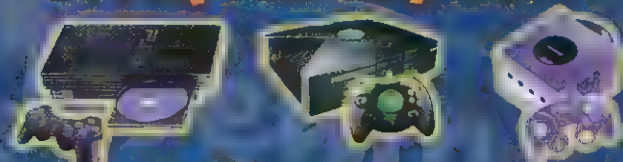
XIII.ker. Béke út 21-29. Tel.: (06-1)270-9213 (06-20) 426-7992  
<http://www.konzolshop.hu> e-mail: info@konzolshop.hu



1067 Budapest, Hunyadi tér 12.  
Tel: 479-0812 Fax: 479-0813  
Nyitva: h-p 10.00 - 17.00  
szombat: zárva

Playstation 2 lemezvásár **4.990,-**  
Gameboy Advance játékok **7.990,-**  
PS2 eredeti 8MB memo **8.990,-**  
Xbox és GC játékok **11.990,-+1!**

**Karácsonyi akciók,  
árengedmények!!!**



**A PS2, Xbox és Gamecube  
alappépek aktuális áráról  
érdeklődj üzletünkben!**

A Nyko termékek kizárólagos magyarországi forgalmazója

**Expressz szervíz rendkívül gyorsan, garanciával!**

## Óriási Karácsonyi akciók!

Playstation 2 játékok hatalmas választéka **5000,-Ft-os egységáron!**  
További akciós lemezeink pl:



XBox alappép 2 db játékkal	67990
PlayStation 2 alappép	
1 db játékkal (1100 lelebből választható)	65990
GameCube alappép 1 db játékkal	45000
GB Advance játékok	5500-7000 Ft-ig!
pl.: V Rally 3, Colin McRae Rally 2, Star Wars Clone Wars, Dragon Ball Z	
PlayStation 2 játékok	
World Rally Championship	4990
FIFA World Cup 2002	4990
Prisoner of War	9990
X Squad	2490

**Csomagküldő szolgálat!**

**Akciónk 2002 december 24.-ig tart!**

Viszonteladókat rendkívül akciós áron kiszolgálunk! Mennyiségi kedvezmények!

**Game City 1139 Bp, Gömb u. 34. 06-30-9424-650**





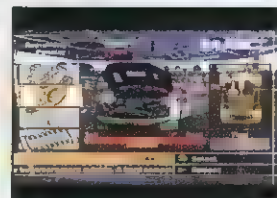
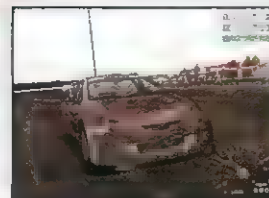
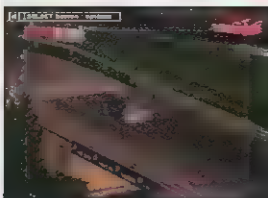
Ma volt az éves esőnap Kenyában



Ott vagytok! De hol is?



Grindolás ralliautóval



## Megvan a bajnok – de csak célfotóval

# WRC II EXTREME

TÍPUS: AKCIÓJÁTÉK KIADÓ: SONY FEJLESZTŐ: POLYGRAM MEGJELENÉS: 2002. 11. 28. PÁR

Az év vége felé közeledve immáron a WRC versenydíny is véget ért, s annak rendje és módja szerint kihirdethették a győztest, akinek a kiléte mondjuk már régóta nem volt kétséges, hiszen Marcus Gronholm több mint kétszer annyi pontot gyűjtött be, mint a mögötte végzett Petter Solberg. A Peugeot az idén verhetetlennek bizonyult – már legalábbis a finn pilóta közreműködésével.

Minthogy a WRC versenyek "megjátékosításának" jogát öt évre lekötötte a Sony, az idei télen sem kell nélkülöznünk a legrangosabb raliverseny virtuális folytatását. A 2002-es kiadás ezúttal még tökéletesebb másolata a valódi eseményeknek, ami persze el is várható, hiszen időközben a konkurencia alaposan beleerősített, úgyhogy a tavalyi év bajnokával szemben nagyok lettek az elvárások. A játékokban természetesen az eredeti autók, csapatok és pilóták szerepelnek (Peugeot 206 WRC, Ford Focus RS WRC 2002, Mitsubishi Lancer Evo WRC, Subaru Impreza WRC 2002, Skoda Octavia WRC, Hyundai Accent WRC, és Citroen Xsara WRC alkotják a mezőnyt), és az eredeti helyszíneken csaphatunk a lóerők közé – ez nyilván nem is volt kérdéses. Tizennégy országban 6-6 versenyszakasz lett lemodellez-

ve, köztük a közönség kedvencének számító Super Special pályák is, amelyeken párbajokat vívhatnak a versenyzők. Cseppet sem eredeti, ugyanakkor nagyon érdekes ujtás, hogy ún. Extreme kocsik is vannak (ezeket meg kell nyerni), melyek bár csupán elméleti sikon léteznek, de gyakorlatilag nem lenne semmi akadálya, hogy a valóságban is megépítsék őket. Ujabb jó hír, hogy nemcsak ezek az autók lettek nagyon tempósak, hanem a játék töltési sebessége is jelentősen felgyorsult. Ez volt a tavalyi változat egyik legnagyobb gyengesége.

### A látvány önmagáért beszél

Rengeteget dolgoztak a grafikai engine tökéletesítésén is, noha az már az előzőben sem volt gyenge. A csillogó-villogó autók nemhiába gömbölyödnék rendkívül áramvonalasan, hiszen míg legutóbb 8 000 poligonból állt egy verda, addig most 20 000 poligont mozgósítottak ugyanezen célból. Az ajtókilincsektől a pótkeréig minden reprodukálva lett. A pilóta meg a mitfárer is ott zötykölődik az út egyenetlenségeinek megfelelően, a futamok végeztével pedig örülnék avagy bosszankodnak az eredmény miatt – az érzelmeiket motion captured animációval közlik. A terep is nagy mértékben csinosodott. Az úthoz közeli textúrák négyszer akkora felbontásban pompáznak, ezért "pixelhegyek" helyett teljesen korrekt (azaz olvasható) reklámtablák, normális bokrok és egyebek

suhanak el még akkor is, ha az aszfalthoz közeli "lőkhárító nézetet" választjuk. A horizont kirajzolásában pedig a WRC II Extreme egyszerűen verhetetlen – főleg, hogy most duplájára növelték a látótávolságot az elődhoz képest. Hihetetlen mennyiségű tájat pakol ki a PS2 a képernyőre, a korábbiakhoz képest dupla annyi fát elhelyezve rajta. Ez pedig nem csak üres reklámszöveg, mert a visszajátszások során többek közt a közvetítőhelikopterről is szemlélődhetünk, s a magasból hatalmas terület látható be. Egyébként a helyszíneken – csakúgy mint a korábbi rész esetében – műholdas felvételek alapján alakították ki a domborzati viszonyokat, minek eredményeként mindegyik táj valóban olyan karakterű, mint amilyen a valóságban: lejtőkön ereszkedhetünk le, emelkedőkre kaptathatunk fel, kanyargós szerpentinben közlekedhetünk cikcakkban stb. Külön szót érdemel maga szűk értelemben vett útfelület is. Egy a WRC-től teljesen függetlenül fejlesztett technológia segítségével majdhogynem négyzetcentiméterről négyzetcentiméterre van feltérképezve

az útburkolat, amire még semmilyen más ralijátékban nem volt példa. Szinte hihetetlen mindez annak figyelembe vételével, hogy 115 szakasz, összesen 800 km-nyi út van ezzel a módszerrel megalkotva.

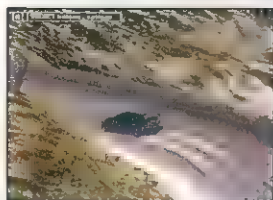
Újdonság a víz megjelenése is a játékban. Kisebb vízműszakaszokon meg tócsákon gázolhatunk át, mire a víz hatalmas sugárban csapódik ki oldalra, s ilyenkor a kamera lencséjére is jut pár csepp. Ha esik az eső, szintén jól néznek ki az elmaszatolódó vízcseppek, bár sajnos a belső nézetből a szélvédőn nem folynak végig – a Colin McRae 3 e tekintetben továbbra is etalon. Megnyerő, ahogy egyéb effektusokkal is igyekeztek megtölteni pályákat, tehát például sarat dagaszthatunk, madarakat zavarhatunk fel a bokrokból, avagy magukat a bokrokat lapíthatjuk ki. Szóval minden tekintetben hozzáadtak egy kis pluszt az első WRC grafikájához.

### A szépítgetések

Az első rész talán legnagyobb hibája a rövid szavatossága volt. Nem voltak túl nagyok a követelmények, ráadásul a kocsik túl simulékonyan vették a kanyarokat – így az ember viszonylag rövid időn belül végigjátszhatta







az összes bajnokságot. Ezt a csorbát most kikoszorúzták: az bizonyos, hogy ezúttal nem végzünk olyan hamar az egyes ralikon. Először is remek érzékkel választották meg a nehézségi fokozatokat, illetve hozzájuk a korúlményeket. Alapvetően Novice és Professional fokozat választható, majd ezekhez nyerhető meg az Expert fokozat. Novice szinten csupán egyetlen tervet kell végigvezetnünk minden

egy nap, és nincs sérülés – tehát ezzel egyetemben karbantartani sem szükséges az autót. A követelmények itt még nem túl nagyok, de azért arra ügyeltek, hogy két-három szarvashibánál többet ne lehessen elkövetnie annak, aki az első helyen akar végezni egy-egy szakasz

Professional szinten nagyságrendileg többet kell tudni. A durva megmozdulásainktól a

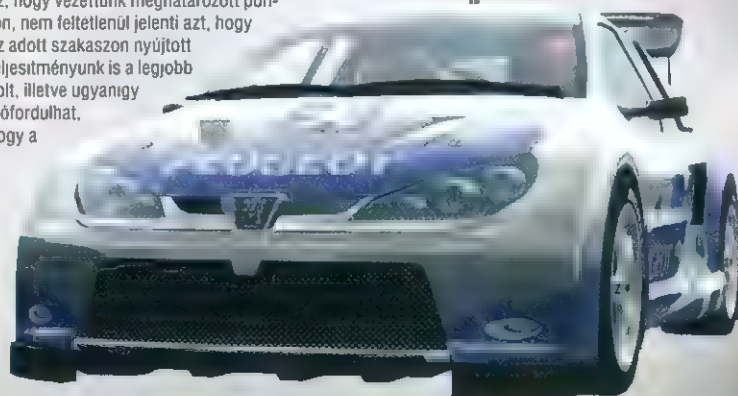
köcsi amortizálódik, s csak minden második verseny után van lehetőségünk javítatlásra. Raadásul nem biztos, hogy a szerelőinknek minden munkára lesz elég idejük, így nekünk kell eldöntenünk, melyek a legsürgősebb javítanivalók. A követelményrendszer a valódi ralikhoz igazodik, tehát próbák vezetési hibákon is elúszhat a győzelem. Ha csak egyszer is lebukfenczeznék egy hegyoldalon, már veszítettünk ugyan. (Ilyenkor három másodpercet kell várniuk, hogy visszakéruljenek a pályára.)

A WRC-bajnokságon a teljesítményünk nyilvántartása nem egészen élethű, mert az egyszerűség kedvéért mindig tudni lehet, futott-e valaki nálunk jobb időt (Olyan, mintha állandóan mi lennénk az utolsó induló a versenyeken). Menet közben ennek megfelelően színeződnek át a proszra vagy zöldre az egyes szakaszokat jelző kis négyzetek, illetve egy visszaszámlálást is láthatunk felül, hogy mennyi időnk van még beérni következő ellenőrzési ponthoz. E felhasználóbarát megoldásnak köszönhetően mindig tisztában vagyunk vele, mennyivel maradtunk el vagy lettünk jobbak a legjobb riválisunknál, s ennek tükrében fokozhatunk a tempón, avagy a pozíciónk biztonságos megőrzése érdekében inkább visszavehetünk abból. A futamok végeztével a szakaszok külön-külön is kiértékelésre kerülnek – elvégre az, hogy vezetünk meghatározott ponton, nem feltétlenül jelenti azt, hogy az adott szakaszon nyertünk teljesítményünk is a legjobb volt, illetve ugyanígy előfordulhat, hogy a

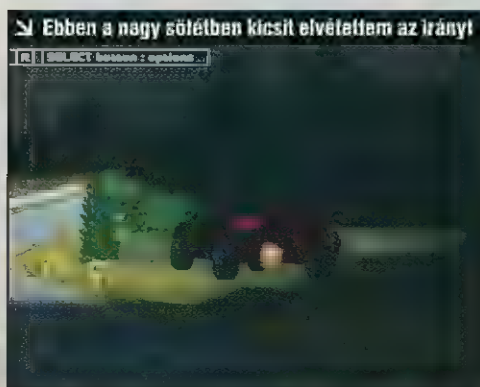
legjobbaktól egy-egy szakaszon, mégis az összesítésben elmaradunk a legjobb eredménytől. A számokat tanulmányozva közben elkezdődik a visszajátszás, ami igencsak látványosra sikeredett. Minden elképzelhető TV-s kameranézetet végigmehetünk, s el is menthetjük a visszajátszásokat. Csak a menüzés szokatlanul kissé. Az X ugyanis nem jelent semmit (illetve eltüntet az eredménytablát), a Starttal meg az opció menübe juthatunk, ahol a gyakorlatilag jétkos könnyen a kilépésre bökhet, majd csodálkozik, miért is került vissza a főmenübe (és veszett el az állása). A megoldást a Select gomb használata jelenti: ezzel hozzátuk be a visszajátszással kapcsolatos opciókat, s a visszajátszásból való kilépéssel mehetünk tovább.

### Mint a valóságban?

A valóságshűséget tekintve a legnagyobb lép-  
tében a fizikai modellezés fejlődött. Tavaly  
realisztikusság csak annyiban nyilvánult meg,  
hogy a megfelelő ívre ráállva, illetve azután  
ugyesen ellenkormányozva szépen siklott a ko-  
csi a kanyarokban – nem játszott köze több  
tenyező. Most más a helyzet: a kerekek  
erzethetően kölcsönhatás-  
ban vannak a talajjal, ami



## FELBŐGNEK A MOTOROK

[illegible]





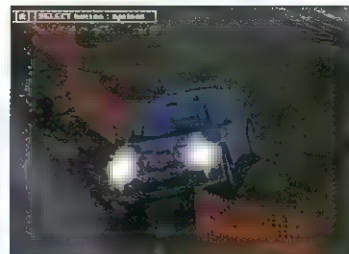
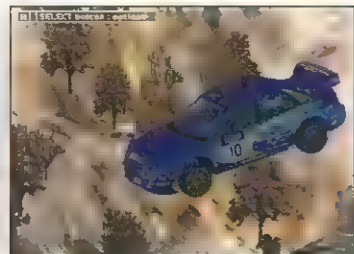
➤ Ez a kápolnát is miért pont ide kellett építeni?



➤ Úgy döntöttem, ezek itt csak zavarják a tájképet



➤ Hidegzuhanyszolgáltatás a nézőknek - ingyen!



teli van apró kis bukkanókkal, s ezáltal fel kell készülnünk váratlan irányváltásokra. Teljesen átforgatták a fizikai hatásokat, ezért minden egyes kis görögnyit megdobhatja a kocsit. Aki túl nagy tempót erőltet, az előbb-utóbb elkerülhetetlenül bukni fog. Sajnos ennek inverzeként viszont a balesetek teljesen természetellenesek. A borulásoknál kelfeljancsi módjára szinte mindig talpra áll a kocsi, ami ugyan segítségként fogható fel, de hülyén néz ki. Az ütközések meg szintén hülyén néznek ki, ámde még baromfi idegesítőek is. Eppen hogy nekikoccanunk valami kerítésnek, mire

a játék úgy reagál, mintha frontálisan kaptunk volna telibe egy fát (ld. a DVD-n a reklámtablás kockokat). Vagy nagyjából egy fokos szögben egy hangyányit nekisúrlódunk a szalagkorlátnak, és az autó keresztbe fordul. Ez bizony egy vicc – de olyan vicc, amin csak kinunkban vigyorgunk. Ezenkívül – ki tudja miért – a közlekedési táblákat a Colin McRae 3-hez hasonlóan kitüntetett figyelemben reszesítették, s itt sem lehet kitörni őket. Az ideiglenes korlátok is kicsit bénák. Megoldották ugyan, hogy át lehessen szakítani őket, de a széttepett nyolcszalag nem lengedezik olyan szépen, mint a Colin 3-ban, hanem csak eltűnik. Ez egyébként ideig még nem is lenne említésre érdemes, viszont az már tényleg röhejes, hogy gyakran – főleg amikor nézők állnak oldalt – két korlát is van: egy átszakítható, és egy átszakíthatatlan. Az ilyen dupla korlátok

legalább olyan idétlenül néznek ki, mint az első részben magányosan álldogáló, betonfal szakitószilárdságával rendelkező nezők – akikből tegyük hozzá, most is akad pár.

A fizikával egyetemben az autók sérülésmodellje is kétféle arcát mutatja. Remekül kitörnek az ablakok meg a lámpák, és roncsolódik a kasznit, viszont közel sem olyan természetes a jelenség, mint a Colin 3-ban vagy akár a V-Rally 3-ban. A kisebb falnak csapódásoktól ugyanis egy karcolás sem keletkezik a fényezésen, irreálisan nagyokat kell bukfacezni ahhoz, hogy komoly sérülések látszódnak. Ha nem kifejezetten azt tesztljük, hogy mennyire lehet

összetörni az autót, akkor a törésminta aprólékos kidolgozását talán észre sem vesszük

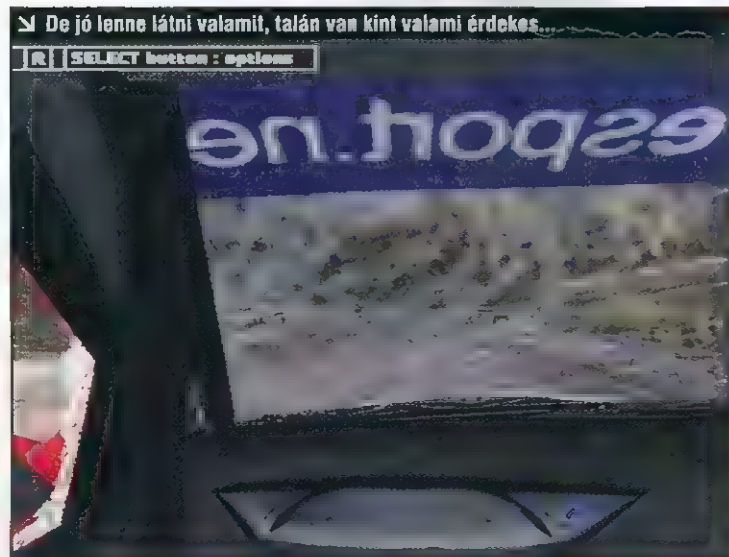
## A megnövelt tartalom

A WRC II-ben szemléletesebbé igyekeztek kibővíteni az üzemmódok számát – e tekintetben az első rész nem nagyon jeleskedett. A Quick Race-móddal szokás szerint fejést ugorhatunk egy verseny közepebe – semmi pályaválasztás, és autót is a gép utal ki nekünk. A Time Trial móddal bármelyik szakaszon végigmehetünk, s próbálhatunk egy rekord időt futni tetszőleges autót választva. A WRC-vel indíthatjuk ugyebár



## NYERJ EGY RALIAUTÓT!

Úgy tűnik, tavaly nagy sikere volt a WRC Challenge-nek, ugyanis a WRC II-vel ismét megrendezésre kerül a virtuális világ bajnokság – magyarul az Internet segítségével megint összemérhetik a legjobb eredményeiket az igazi profik. A tavalyi versenyhez képest leegyszerűsödtek a szabályok: a Challenge módban ezúttal már eleve nyitva van valamennyi rali, és a játék hivatalos weboldalán november 27-től egészen 2003 május 31-ig bármikor bejegyeztethető az ezeken elért eredmény. Akit bővebben érdekel a dolog, az látogasson el a [www.wrc2extreme.com-ra](http://www.wrc2extreme.com-ra) – talán elfogadnak nevezést kis hazánkból is. Ja és hogy mit lehet nyerni? Minden ország bajnoka egy rádióirányítós WRC kocsival lesz gazdagabb, valamint kap egy meghívást a döntőre, ahonnan a bajnokok bajnoka a hivatalos Ford Focus bemutatókocsival távozhat, amit korábban Carlos Sainz vezetett.



➤ De jó lenne látni valamit, talán van kint valami érdekes...



➤ A gyakorlott ralis mindig megtalálja az egyenes utat





WRC		
	Your time	Best time
split 01	01:01.97	01:01.05
split 02	00:44.35	00:46.43
split 03	00:50.29	00:50.71
split 04	01:16.55	01:16.30
split 05	00:44.75	00:43.37
penalties	00:00.00	
overall time	04:37.91	04:37.86
continue		

71 századmásodperc! Mindjárt mondom valami csúnyát...



Akkor most se előre, se hátra?



Talán álltam meg a Skoda is esélyhez jut

## AZ EXTREME KOCSIM

A '80-as években egészen másképp nézett ki a ralisport, mint manapság. Az autók szédületes teljesítményre és végső sebességre tettek szert, viszont a biztonságtechnikai még gyerekcipőben járt. Sehol sem voltak azok a ma használatos technológiák, amelyekkel a jármű stabilitását biztosítani lehet, úgyhogy a "B" csoportos autók túl gyorsnak lettek minősítve a versenyzéshez. Jónéhány súlyos baleset után ki is tiltották őket a rali világából. Az Evolution azonban úgy érezte, eljött az idő, hogy visszatérjenek, s ezért tárgyalásokat kezdett az International Sportsworld Communicators-szal (a WRC jogok tulajdonosával), hogy feltámasszák ezt a betiltott kategóriát. A húszéves kocsik persze mostanság nem lennének annyira csábítóak, úgyhogy a megegyezés eredményeként a játékok készítői egy-egy üres lapot nyújthattak át valamennyi WRC csapat főmérnökének, hogy vázolják fel arra, miként is képzelnék el egy olyan autót, aminél nincsenek korlátozások. A csapatok örömei lettek eleget a felkérésnek, s részletes adatokkal szolgáltak az autók külső megjelenését illetően épp úgy, mint az egyéb technikai adatokra vonatkozólag (amelyek valós tényeken alapulnak). Szemléltatást nem fogták vissza magukat, hiszen a leggyengébb Hyundai Accent Extreme is 600 lóerős motorral van felszerelve.



a világvérsenyt. Amennyiben a Professional szintet választjuk, úgy minden nap kezdeten (egy napon két futam kerül megrendezésre) a szerelők satrával kezdünk. Ha az előző szakaszon lestrapáltuk a gépet, javíthatjuk az egyes alkatrészeket, valamint – ha úgy tartja úri kedvünk – állíthatunk is rajtuk. A következő dolgokon mehetünk végig: sebességváltó, fékek, kasztni, felfüggesztés, kormányfordulási szög, felfüggesztés magasság, gumik, kormányzás. A beállításokat el is menthetjük, avagy ha érzésünk szerint valamit nagyon elrontottunk, megkérhetjük a mérnökeinket, hogy készítsék fel helyettünk az autót. Bármín is állítunk, az időbe kerül, s minthogy határidőhöz van kötve a szerelgetés, figyelni kell az órát, mert amennyiben atlépünk a megengedett időt, úgy büntetést kapunk. Mentésre mindegyik nap végén van lehetőség, de sajnos csupán egy állást hajlandó a gép eltárolni, ezért alaposan gondoljuk meg, hogy érdemes-e felülírni az előzőt!

A játéknak szinte mindegyik módját játszhatjuk akár négyjátékos módban is – persze egymás után indulva. Ez alól csak a Quick Race és a Head to Head mód kivétel: ez utóbbi kifejezetten két játékosra tervezve. Az osztott képernyős játék érdekessége, hogy a rali szabályait itt sem rúghatjuk fel, például az ellenfelet nem lehet leszorítani, merthogy csak szellemautóként látjuk a saját képernyőnkön. Csakis a Super Special pályákon van ugyebár valódi ellenfél. Bár ha már itt tartunk, az is csak látszólag valódi, mert elméletileg ugyan sosem találkozik a két autó, gyakorlatilag ez mégis lehetséges (hiszen a két párhuzamos sáv valójában egymásba

hurkolodik, ergo ami az egyik indulónak a startvonal, az a másik számára a táv fele), s utközésetektől valószínűsíthetően sincs – simán átmennek egymáson az autók...

Aki szereti az egyvelegeket, az a Custom Rallyval veheti ki a különböző nemzeti ralik szakaszait, illetve arra is van mód, hogy a ralikat keverjük össze-vissza – erről szól a Custom Championship, vagyis az egyenlő bajnokság. Végül van még a Rally Challenge pont, amivel világmeretű WRC bajnokságra nevezhetünk be az Interneten (lásd a boxunkat).

## Megszokható

Minthogy pro és kontra már sokminden elhangzott a WRC II mellett és ellen, nem is tudom, hirtelenjében mit mondjak a megszokott ralidrukkolónak. Azt hiszem, nem tevedek azzal kapcsolatban, hogy a régi WRC kedvelői az új résszel szemben némi fenntartással fognak viselkedni, de miután elsajátították a megfelelő vezetési stílust (és nem sodródni ki), legálább annyira fogják élvezni a játékot mint jómagam. Mi tagadás: én is igazából egy olyan ralinak örültem volna, amiben a Colin McRae 3-ban alkalmazott fizikai modell szerint törnek az autók, a kormányzás kicsit közelebb áll a V-Rally 3-ban általam megszokotthoz, és a WRC II Extreme pályáin és üzemmódjaiban bizonyíthatam volna a tehetség (telenség)emet. De hát mint tudjuk, abszolúte tökéletes dolgok ritkán születnek.

V.Z.

vzoli@ipma.hu



## MELLETTÉ

- Eredeti WRC kocsik + Extreme kocsik
- Csodálatos tájak
- Jól eltalált nehézségi szint

## ELLENÉ

- Utközéseknél állandóan keresztbefordul a kocsi
- A törésminta nem a legképeletesebb
- Csak egy állást lehet menteni

## PEREPUTTY

- WRC II Extreme Scn.
- V-Rally 3 Infogrames
- Colin McRae Rally 3 Codemasters

2 játékos

PAL

## ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	95
HANG	95
SZAVATOSSÁG	90

## ÍTÉLET

93

WWW.WRC2EXTREME.COM





➤ A szerencse lorgandó: remélem, nincs bekötve ez a detonátor



➤ Zongoralecke csakis törpéknek



➤ Daisy jól kifogta ezt a mini-játékot



➤ Gyorséttermi munka, jó fizetés



➤ Az összehangolt evezés eredménye

## Kockajáték a Kockán

# MARIO PARTY 4

TÍPUS TÁBLAJÁTÉK KIDŐ FEJLESZTŐ MEGJELENÉS 2007.11.20. PAL 2002.10.22. NTSC

A társasjátékokat mindenki szereti. Ebből az alapigazságból indult ki a Nintendo, amikor 1999-ben elkészítette az első Mario Partyt, ami egy új megvilágításba helyezte a szórakozásnak eme ősrégi műfaját. Az N64 segítségével a virtuális terbe kerültek át a klasszikus táblák, melyeken egyszerű bábuk helyett a Nintendo közkedvelt figuráival tehetjük meg a kockán kidobott lépésszámot. Az elgondolás szemiatómást bevált, hiszen az N64 pályafutása alatt háromrészes sorozattá bővült a játék, és akkor még nem is beszélünk a konkurenciáról, akik megpróbálták – több-kevesebb sikerrel – ellopni az ötletet.

A Mario Party-sorozat attól igazán nagyszerű, hogy úgy sikerült körökre bontott játékménetet kialakítani, hogy a négy résztvevő sosem unatkozik. Elvből nincsenek olyan mezők a táblán, mint „kimaradsz X számú körből”, ellenben minden kör végén

van egy-egy mini-játék, amiben valamennyi versenyző részt vesz, s nagyszerűen lehet élvezkedni a többi játékos froclizásával. Tehát még ha gépi versenyzők ellen nyomulunk (ami ugyebár nem a legtipikusabb felhasználási módja egy társasjátéknak), akkor sincs olyan, hogy letehetjük az irányítót, mert ránk csak jó sokára kerül sor.

A mini-játékoknak számos fajtája van – és rátérve a GameCube-on futó negyedik epizódra, ezúttal ötven különféle vicces erőpróbán lehet mérkőzni. Egyes játékok az ügyességünket, mások a logikánkat, megint mások a türgességünket teszik próbára, és gyakran taktikázás is szükséges, hiszen az erőviszonyok különbözőképp alakulhatnak – nem csupán mindenki-mindenki ellen típusú játékok vannak. A sors kezét a mezők színei testesítik meg, merthogy annak megfelelően kerülnek egy csapatba a versenyzők, hogy a kör végén milyen színben állnak. Ha két játékos piros mezőn áll, míg a másik kettő kéken, akkor két csapat alakul ki, míg ha csak egy játékos áll más színű mezőn, akkor az összes többi vele próbál kitolni – illetve az adott mini-játék jellegétől függően ő szűrhet ki a társaival. Hogy konkrétan milyen mini-játékokra kerül sor, az abszolúte a véletlen műve. (A kedvenceinkből készítettünk egy kis válogatást, ami reméljük, híven szemlélteti, milyen – dilinyós – ki-hívásokra lehet számítani.)

Maguk a táblák is elég sokfélék, és ez összefügg a kerettörténettel – merthogy a játéknak ilyen is van.

Az intro animációból értesülhetünk róla, hogy Marioék kastélya felé egy azonosíthatatlan repülő tárgy közeledik. A nemzetközi helyzet egyre fokozódik, de hamar kiderül: felesleges az aggodalom, mert csak a „Parti Kocka” teszi látogatását a Mushroom királyságban, melynek fedelzetén megünnepeľhetjük a születésnapunkat. A jeles nap alkalmából természetesen ajándékokat is kapunk, ám ahhoz, hogy ezeket valóban magunkénak tudhassuk, előbb még meg kell nyernünk pár menetet különböző társasjátékokban. Az ünnepelt személyét magunk válasszhatjuk meg: Mario, Luigi, Peach, Yoshi, Daisy, Donkey Kong, Wario, és Waluigi lehet a szerencsés. A játék fix négy résztvevővel zajlik – ha nincs elég játékos, a többi figurát a gép fogja irányítani.

A Parti Kockában néhány furcsa, ámde a korábbi Mario játékokból már ismerős fazon lesz a házigazda, s mindegyikük egy-egy

sajátos táblára invitál minket. Goomba „kapzsiság gálája” kaszinóban van elhelyezve, Shy Guy „dzungel bulija” őserdővel benőtt romok között lesz megrendezve, Toad „vidampark örületén” hatalmas kavécészékben pöröghetünk, Boo „szellembáliján” mintha egy kísértetkastélyba látogatnánk, végül Koopa „tengerpartiján” pedig meg kell fizetnünk a paradicsomi környezetet, és segítenünk kell a házigazdának egy hotel felhúzni – azaz a megfelelő mezőkre lépve pénzzadományokban kell részesítenünk.

A pénz központi szerepet játszik valamennyi táblán. Indulásnál 10 talléros alaptőkével rendelkezik mindenki, és a piros és kék mezőkre kell ügyelni: a kékék pénzt adnak, a pirosak pedig pénzt vesznek el. A gyarapodó vagyonunkat sokmindentre költhetjük, de a legfontosabb persze az, hogy csillagokat vegyünk belőle. Ugyanis – ahogy az már a Mario Party korábbi részei-



➤ Jó fej ez a Koopa Kid - de miért nem csak Luigi-val keköckedik?



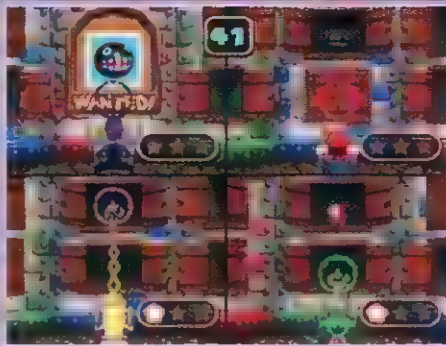


# A LEGVICCESEBB MINI-JÁTÉKOK

## NYOMASZTÓ OLVASMÁNY



## A TÖRVÉNY HOSSZÚ KEZE

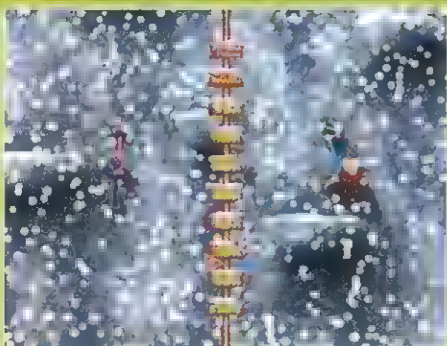


## VEGYESÚSZÁS



4 JÁTEKOS

## FÜGGŐ-JÁTSZMA



## PÁRBAN A VÁRBAN

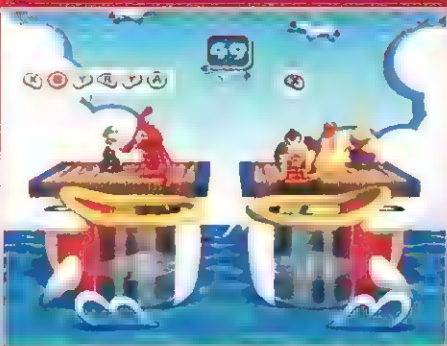


## SIKLÓERNYŐ



2 VS. 2

## HÚZD MEG JOBBAN...



## KARHATALOM



## BUMM-JÓCSKA



1 VS. 3

A pers igazán elbánni azzal, aki a víztartályok fejtől térdéig egyedül marad. Ugyanis míg a többiek előlécet alkotva sorénykednek a maguk tartályánál, az egyes játékosoknak csak akkor kell egy gombot lenyomniuk, amikor hozzájuk érkezik a vödör, addig a bat oldal szereplőnek egy bizonyos szekvencia szerint kell lenyomnia az irányító gombjait, s ezzel szivattyúznia a vizet.

Bizonyára mindenki játszott már olyan plüsmaci-halászdő automatóval, ahol egyetlen gomb nyomva tartásával kell meghatározni, hogy a marhaló karja hol ereszkedjen le. Ennél a mini-játéknál ugyanez a feladat, csak hogy a marhalóknak a riválisokat kell kihalszania egy körhintéről. A potenciális áldozatok gömbbe vannak zárva, így nehezebb tudnak elmenekülni, viszont elvagyhatnak néhány Sky Guy-lal, akik alaposan megzavarhatják a géplezést.

Egy elég vicces bójócskán lehet részt venni, mert hogy ágyúcsövekbe kell előrehozni: Amikor a kamera csak a hűnyét mutatja, a többiek akkor nyomhatják le az ágyúkhoz párosított gombokat, majd imádkozhatnak, hogy a tüzérré átvédlt társuk nehegy azt a kanócot gyűjtse meg, aini épp hozzájuk vezet. Négy ágyú a választék, a kunyó ebből hármat szelhet el, tehát matematikailag neki kedvez a helyzet.



# NYEREMÉNYJÁTÉK

Azok között, akik helyesen válaszolnak az alábbi kérdésre, a játék magyarországi disztribútora, a Stadlbauer Kft által felajánlott Mario Party 4 (GC) játékot sorsoljuk ki:

**Sorolj fel három GameCube-játékot, amelyben szerepel Mario!**

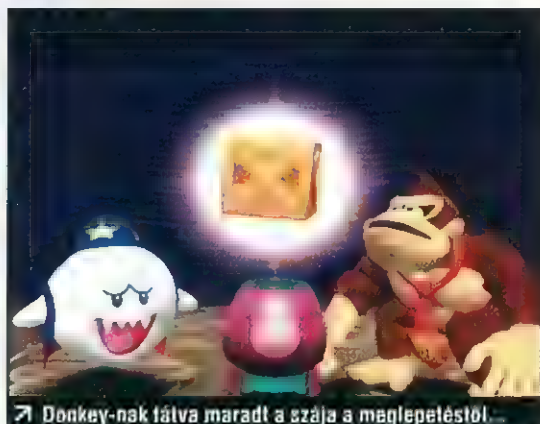
A megfejtéseket nyílt levelezőlapon vagy börtékben 2003. január 8-ig kérjük címünkre eljuttatni!

**Multiplay!**  
**IPMA Media Kft.**  
**1300 Budapest 3., Pf. 210.**

A börtékre kérjük írd rá: "Mario Party 4-játék". A játékban a 2003. január 8-ig beérkezett helyes megfejtések vesznek részt, e-mailben küldött megfejtéseket nem tudunk elfogadni!



▶ A sárga csővön csak Hüvelyk Matyiként lehet átvutni



▶ Donkey-nak látva maradt a szája a meglepetéstől...

ben is megszokott volt – a játékok az nyer, aki adott forduló után a legtöbb csillagot mondhatja a magáénak. Csillagokat a házígazdától vehetünk, aki a pályán mindig más-hol uti fel a tanyáját, valahányszor eladott valakinek egy csillagot. A csillagszerzés egy másik módja, ha vagyunk olyan szerencsések, hogy ralepünk egy ún. titkos blokkra, továbbá még egyéb lehetőségek is adódnak, amikről hamarosan szó esik

A pályák eleinte talán kissé kuszáknak tűnnek, de valóban pofoegyszerűek – főleg ha már tudjuk, mi mire való. A piros és kék mezőken kívül először is vannak az „esemény” mezők, amelyek valami pályaspecifikus dolgot indítanak be: például a vidámparkban a hullámvasutat, ami átkergeti az útféle kerületi karaktereket a pályán. A teleportmezők ugyanakkor átrepítik a játékosokat az egyik – rulettkerékkel kiválasztott – riválisához. A bombával jelölt mezők Battle mini-játékokat indítanak be, amelyeknek az a sajátosságuk, hogy minden játékosnak kockáztatnia kell egy véletlenszerűen meghatározott összeget, s a nyertes viszi majd a bankot. Remek pénzszerzési lehetőség. (Ennek ellentéte a szörnyfejű Bowser mező, amin viszont csakis veszíteni lehet. Néha Koopa Kid jelenik meg, hogy lenyúljon ezt-azt, vagy Bowser egy mini-játékához kerülünk, aki szintén csúfolja a játékosokból.) Néha színes csillagokra is léphetünk,



mire egy flipperasztalhoz kerülünk, s a golyót a megfelelő helyre juttatva tranzakciókat hajthatunk végre a játékosok között. Jobbára a szerencse dönti el, ki ad kinek és mit. A leggyakrabban végül gombas mezőkre léphetünk, melyeknél két láda közül választ-hatunk. A ládából varázsgombok kerülnek elő, kettéle színben, egyenként kettéle erősségben. A gombok a tárgylistánkbakerülnek, s onnan

vehetjük elő őket, ha használni akarjuk. A Mega gomba által óriásra növelhetjük a karakterünket, akivel így kétszer dobhatunk, s minden utunkba kerülő versenytársból 10 tallért taposhatunk ki – igaz, a pálya egyéb eseményeiben nem vehetünk részt. Ugyanílyan gomba van Super változatban is, amivel már háromszor lehet dobni! A Mini gomba ellentétes eredményt vált ki. Apróra zsugorodva átmehetünk szűk csővezetkeken, valamint ún. mini-mini-játékokat is beindíthatunk – viszont a kocka csak öt fog pörögni (tiz helyett). A Super Mini gombakkal viszont kétszer dobhatunk.

Amikor ránk kerül a sor (azaz már pörög a kockánk), tárgyakat használni a B gomb lenyomásával tudunk, s hogy éppen mit érdemes használni, ahhoz hasznos segítség a Z gomb, amivel megvizsgálhatjuk a pályát, és franko az R-rel aktiválható kizoomolás is. Például vannak elágazások, amelyeknél kotelező a haladási irány, s az irány minden egyes játékos után átvált – ilyenkor ugyebár nem árt tudni, mennyit kell dobunk az elágazás eléréséhez, vagy (ha másféle akarunk menni) az átengedéséhez másik játékos számára. A különleges helyek holléte szintén értékes információ. Ilyen hely a lottózó, ahol mondjuk tényleg annyi esélyünk van, mint a lottón. Boo, a szellem otthonát felkeresve annál több örömben lehet részünk. Nincs ugyanis annál alávalóbb/felemelőbb, mint az utolsó körben csillagot lopatni Booval, s ezzel nyerni meg a partit. Amennyiben a szellem csak pénzt akar lopni (a megbízónak ez 50 helyett mindössze 5 tallérjába kerül), úgy az áldozat csökkentheti a veszteségét, ha az A nyomkodásával megpróbálja elhessegetni a tolvajt. Boot egy bizonyos kristálygömbbel is megidézhetjük, amit azonban előbb meg kell venni – és ezzel rá is térhetünk a következő különleges hely, a bolt jelentőségére. A játékosok a boltokban költik el a pénzük nagy részét, ahol a gombákon és a kristálygömbön kívül olyan „finomságok” kaphatók, mint például a helycsere cső, a tárgycsere-kártya, a Chomp hívó (amivel máshová zavarhatjuk a házígazdát), a Bowser ruha (ezzel 30 tallért nyúlhatunk le minden utunkba kerülő játékostól), vagy a csodalámpa (amiben egy dzsinn lakik, aki egyből a házígazdához tud vinni minket).

Amikor egy játék a befejezéséhez közeledik, kicsit felgyorsulnak az események. Ot menettel a parti vége előtt megtörténik a tombolajegyek kisorsolása, plusz az utolsó

versenyző megforgathat egy szerencsekeréket, aminek a körökkel a szabályokon változtatnak kicsit (az esetek túlnyomó részében a nyerhető/veszthető összegek száma duplázódik meg). A legvégén még az eredményhirdetésnél is bónuszokat oszt ki a házígazda, ezért esetenként az utolsó pillanatban dől el minden – a mini-játékok legjobb szereplője, a legtöbb pénzt gyűjtő játékos, és az esemény-mezőket sűrűn látogató játékos mind kap egy-egy csillagot

A játékmódokból alapvetően kettő van. Ha a barátainkkal akarunk játszani, akkor a Party módot kell elindítanunk. Tetszőleges táblán, kettéle módon lehet játszani: a Battle Royal módnál mindenki mindenki ellen küzd, míg a Team Match-nél két csapatot alakíthatunk. Utóbbi esetben nem lesznek 1-3 elrendezésű mini-játékok, a csapatjátékoknál pedig mindig a kiválasztott társunkkal leszünk. A Party módban megadhatjuk a körök számát, meghatározhatjuk, milyen típusú mini-játékok szerepeljenek, a bónuszokat ki/bekapcsolhatjuk, s csillagok odaajándékozásával némi előnyt is adhatunk egyes karaktereknek. (Bónuszok alatt a rejtett blokkok értendők, valamint azok a csillagok, amik a menetek végén kerülnek kiosztásra.)

A másik játékmód a Story-mód, amivel a már említett születésnapi parti zajlik le. Egy kiválasztott karakterrel végigmehetünk valamennyi pályán, és sikeresen szerepelve – mini-játékokon legyőzve még a házígazdát is – különböző szüvenireket nyerhetünk, amelyek a főmenu Present Room pontjánál lesznek elhelyezve.

A főmenüben ezeken kívül két kiegészítő üzemmód is leledzik: megnézhetjük külön is a mini-játékokat, valamint az Extra Roomnál rendhagyó játékokat indíthatunk (például táblát mini-játékok nélkül, avagy túlélő mini-játékot, illetve akad pár mini-játék, amiben csak egyetlen versenyző vesz részt).

Végigtekintve a mini-játékok sokszínűségén megállapíthatjuk: a Mario Party 4 szerencsére most is lett olyan hangulatos, mint a korábbi részei. Az elődjeihez hasonlóan nem egy technikai csoda, a grafika mondhatni funkcionális, de ez egyáltalán nem érdekes. Csupán az ötletes mini-játékokra van szükség, hogy biztosítva legyen kisebb baráti körünk egész napi (heti/havi/évi...) szórakozása – és ezekből kapunk bizony rendszeren.

V.Z.  
vzoli@ipma.hu

## MELLETE

- Klassz minijátékok
- Körökre osztott, mégls gyors játékmenet
- Jól kitalált üzemmódok

## ELLENÉ

- A sztori túlságosan egyszerű
- Több választható karakter is elért volna
- A grafika lehetne igényesebb is

## PEREPUTTY

- Mario Party 4  
Nintendo
- Pac-Man Fever  
Namco
- Nickelodeon Party Blast  
Infogrames

4 játékos

PAL

## ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	65
HANG	74
SZAVATOSSÁG	90

## ÍTÉLET

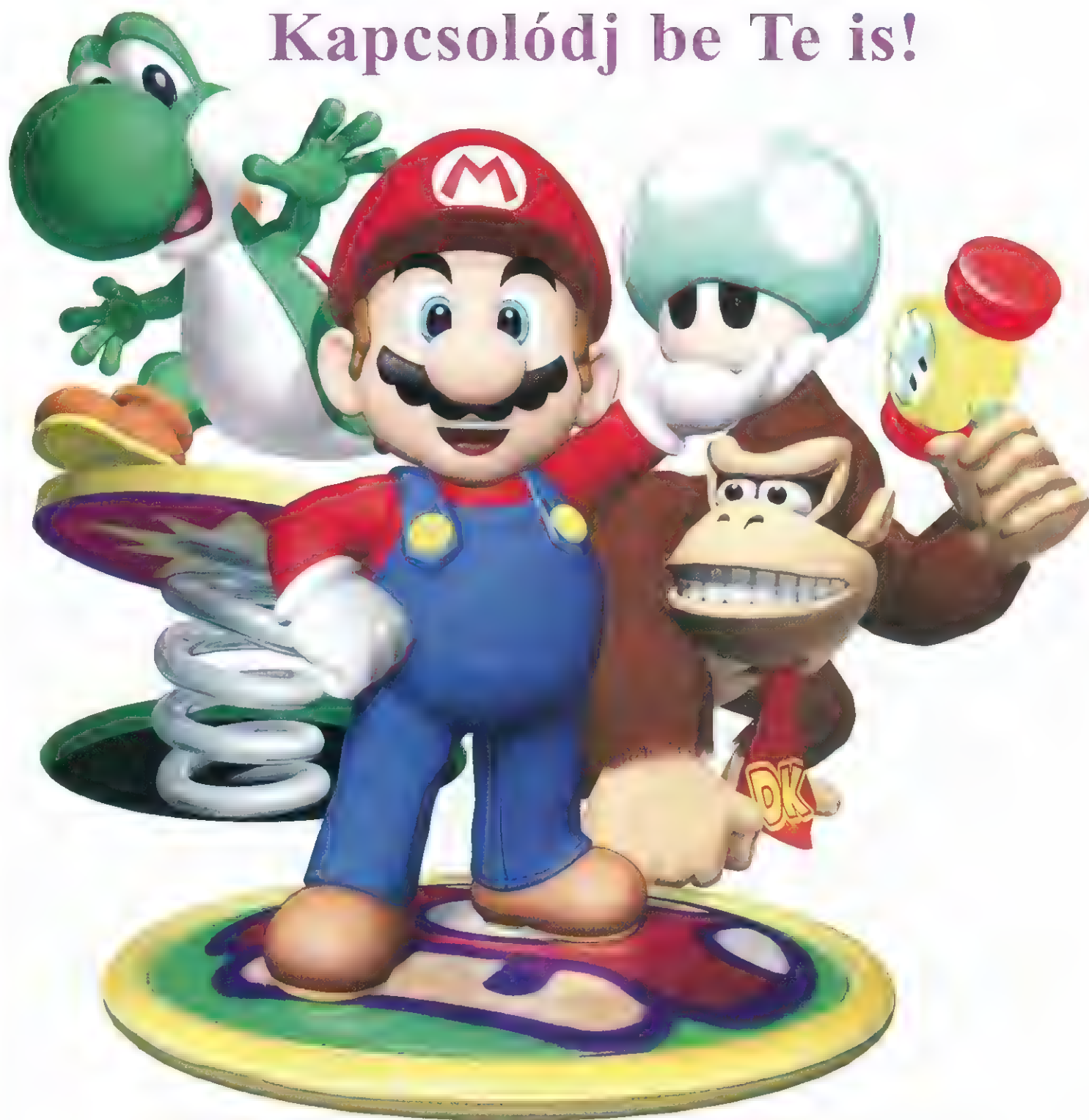
**83**

WWW.MARIOPARTY.COM





## Kapcsolódj be Te is!



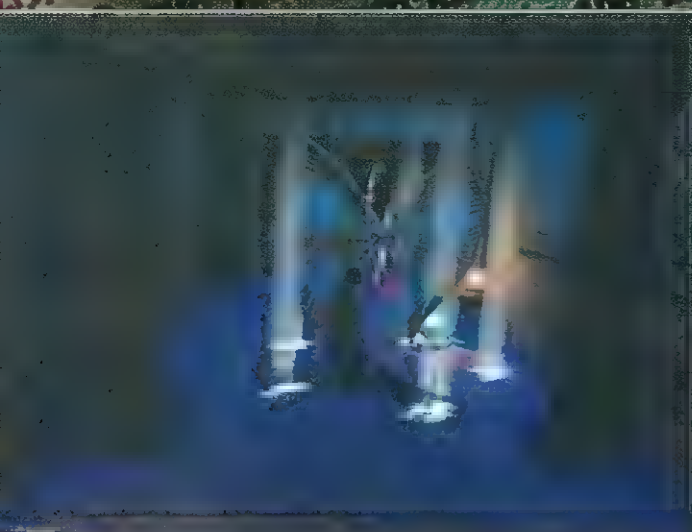
50-szeres szórakozás 50 mini játékkal.

MARIO PARTY 4



Life's a game

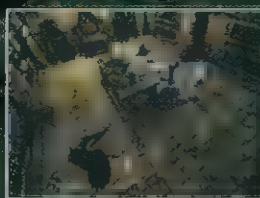




Anthony elég rossz bőrben van



Gyertyát gyújtunk az isteneknek



Az ilyenén szárnyasokat hátulról lehet támadni

■ Hallucinogén játék (Remek cím, Zoli! Miért nem inkább bad trip?! - a szerk.)

# ETERNAL DARKNESS SANITY'S REQUIEM

TIPIKUS TÚLÉLŐ HORROR KIADÓ NINTENDO FEJLESZTŐ SILICON KNIGHTS MEGJELENÉS 2002.06.25. #186 2002.11.01. PAL

A „túlélő horror” műfaj az utóbbi években lett igazán divatos játéktípus, de az „őreg rókák” még bizonyára emlékeznek, honnan is indult el az egész. Az 1992-ben megjelent Alone in the Dark számomra – és nyilván még sokak számára – attól is vált maradandó élménnyé, hogy a játék eseményei Howard Phillips Lovecraft klasszikus műveire

egészen pontosan a Cthulhu mondakörre épültek. A zseniális író olyan hírességekre volt hatással, mint például Stephen King, tehát tudni kell róla, hogy az elbeszélései nem éppen a „tini-Buffy-horror” kategóriába sorolandók, sokkal inkább a pszichére próbált hatni. Hősei úgy mesélnek öszi éjszák óta a Földön megbúvó gonosz létekről, mintha azok valóban itt várnának valahol a feltámadásukra, csak épp senki sem tudta még hitelesen bizonyítani a létezésüket.

Az ETERNAL DARKNESS most ugyan nincs közvetlen kapcsolatban a Cthulhu mítosszal, de az alkotói aligha tagadhatják, honnan merítették az ötleteket. Bár nem is tesznek erre kísérletet, hiszen például a főhősnő által megöröklött könyvtárban nyitán felbukkan Lovecraft neve, mintegy jelezve, hogy az okkult jelenségekben szakértő nagypapa egykoron szívesen forgatta a művét. A játék kissé hirtelen indít egy fiatal lányt, Alexand

ra Roivast kell irányítanunk, akivel egy sötét, zombikkal teli szobából kellene kikeverednünk. Az ehhez igénybe vehető vadászpuskából csakhamar kifogy a lőszer, úgyhogy megszeppenve konstatálhatjuk a véget – ami azonban még csak egy rémálom vége. Vagy inkább az eleje? Hősnőnk ébredésével kezdődik az igazi rémálom. Telefonsörgés riasztja fel, s a vonal túlsó végén a Rhode Island-i rendőrség tisztviselője beszél. Ridegén közli vele, hogy a nagypapát meggyilkolták, mire hősnőnk azonnal odautazik. (Kicsit furcsa, hogy a hullát nem mozdítják el, és csupán egy leplet borítanak rá, amíg a kedves rokon meg nem érkezik, de hát a sztori effajta logikai bukfcenclt nézzük el az alkotóknak.) A helyszínen Columbo kissé elhízott mása fogadja Alexét, aki két kávészürcsölgetés között elmondja, hogy nem tudták azonosítani a holttestet, merthogy hiányzik a feje. Ezért van szükség tehát Alexre, aki azonnal felismeri a családi gyűrűt a nagypapja ujján

A ballonkabátos nyomozó sajnos nem olyan tehetséges, mint az ismert kollégája, mert két hét elmúltával hősnőnk úgy dönt, inkább saját kezébe veszi az ügyet, mintsem tovább nézze a helyi rendőrség téhetetlenségét. Alex tehát maga kezd bizonyítékok után kutatni a nagypapja házában.

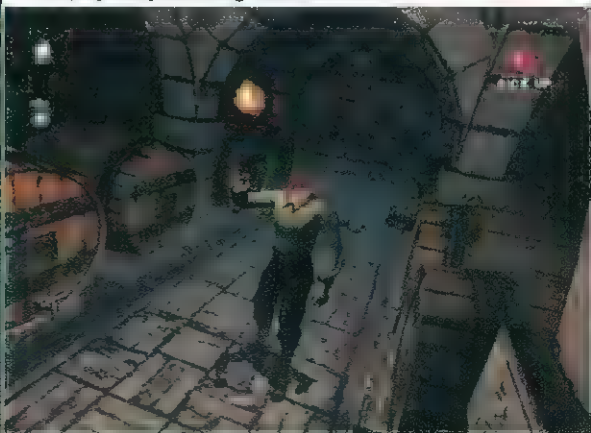
## Két évezrednyi harc

A horror-rajongó Nintendósok nyilván nem hagyták ki a Resident Evil Gamecube-változatát, tehát kézenfekvő, hogy áhhoz hasonlítsuk a Roivas-villában elének táruló képet. Bizonyos szempontból jobb, más aspektusból viszont csúnyább az összehasonlítás. Alexet „filmes” kameraállásokból látjuk, melyek mindegyike mögött mintha kitűnő operatőrök serénykednének: ráközelítenek, avagy követik a főhőst, s a lénveg mindig jól látható. (Más kérdés, hogy a kifinomult 3D-nek köszönhetően viszont kevésbé részletes

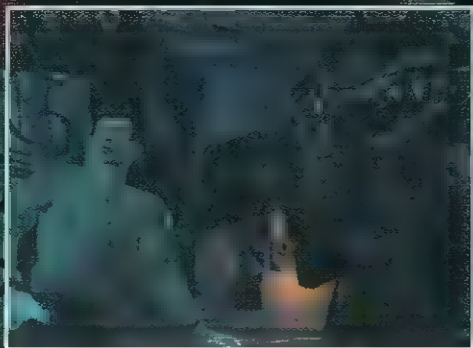
Valahogy sosem jöttem ki a bejárónővel



Hát, fej hiányában elég nehéz lesz bort inni...



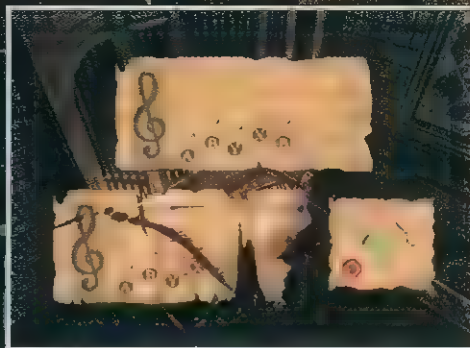




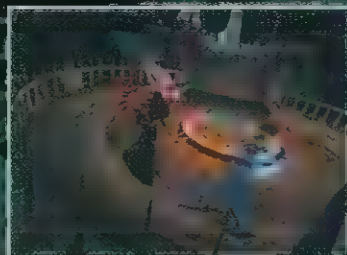
➤ Peter mintha a vészkiaratót kutatná...



➤ Ez a zombi most kivételesen nekünk "dolgozik"



➤ Első lépések az orgonaművésszé válásban



mind a terep, mind a karakterek – de erről majd az értékelésnél esson szó.)

A teljesen kihalt házban egy órára figyelhetünk fel, s mellette egy szekrénykulcsra bukkanunk, majd egyben megfigyelhetjük: bár az óra ketyeg, a mutatók megálltak 3:33-nál. Minthogy az emeleten az ajtót zárva találjuk, a földszinten kezdünk el vizsgálgatni, s a könyvtár hátuljában lévő óra segítségével – aminek a mutatóit természetesen 3:33-ra kell állítani – egy titkos járatot fedezhetünk fel. Az így elérhető rejtett szobában találkozzunk először az Örök Sötétség Kötetével, ami kicsit hasonlít a Lovecraft műveiben szereplő Necronomiconhoz, s tulajdonképpen ennek az oldalai alkotják az egész játékot. Amint Alex beleolvás az emberi bőrből és csontokból készült könyvbe, hirtelen egy másik korban találja magát, s a kezdetek kezdetén (habár a könyv írója maga sem tudja, mikor kezdődött a története) egy római centurio szerepét vehetjük át: Pious Augustus azt a parancsot kapta a császártól, hogy keressen meg egy bizonyos felbecsülhetetlen értékű műtárgyat Perzsiában. A tárgy létezését nem kérdőjelezheti meg az alattvaló, úgyhogy Pious szorgalmasan járja a sivatagot – ahol egyszerűen csak mintha a nevén szólítaná valaki... Elindul a hang irányába, s egyik pillanatról a másikra egy ódon labirintusrendszerbe teleportálódik.

A labirintusban egy rakás zombi próbálja Píoust agyoncsapni, de a római katona perzsa jártas a kardforgatásban. Az ellenség felszecsakázása és néhány kezdetleges feltörő megoldása után a játék egyik legfontosabb fordulópontjához érkezzünk: a labirintus

végében három értékes műtárgy közül kell kiválasztanunk egyet. A döntésünk az összes további eseményre kihatással lesz, ugyanígy a három műtárgy valójában három ősi istenség essenciája, s amint Pious hozzáér valamelyikhez, az adott istenség hatálatlan harcosává válik. Hű szolgaként innen fogva csakis azzal lesz elfoglalva, hogy létrehozza a maga kis titkos társaságát, s a bolygók kedvező állásakor áttűtassa az Istenét a mi világunkba.

Ad absurdum a játék hátralévő részében azt kell elérnünk, hogy az első ballépésünket (vagyis az emberiség első ballépését) korrigáljuk. A harc több mint két évezreden keresztül tart, s csakis a másik két istenség segítségével lehet legyőzni az egyre erősebbé váló Píoust. Bizonyos kiválasztottak feladata az, akiknek a sorsa előre elrendeltetett, s akiknek a cselekedetéről természetesen az Örök Sötétség Kötetében olvashatunk tovább.

A szó szoros értelmében véve tizenegy fejezetet élhetünk át, melyekben mindig más-más szereplőt kell irányítanunk, akik valamiképpen kapcsolatba kerülnek az ősi istenekkel, s többnyire az életükkel fizetnek az emberiség jövőjének megóvásáért. Elsőként 1150-ben Angkor Thomot vizsgálhatjuk át egy Elia nevű táncosnővel: fátylával a kezünkben, óvatosan lépkedhetünk egy labirintusrendszerben, ügyelve, hogy nehogyan olyan köre lépjünk, ami egy csapdát indít be. A kronológiai sorrend nem számít a könyvben, így ezután 814-ben Anthonyt alakítjuk, akinek Amiens-ből kéne elvinnie egy üzenetet Nagy Károlynak. A küldönc túl kíváncsi, ezért belepillant a levélbe, ami halálos rontást bo-

csát az olvasójára – Anthony ezután megpróbálja értesíteni a császárt az árulásról. Majd a perzsa Karim története következik 565-ből, aki egy különös relikvia megszerzésével akarja elnyerni a szerelme szívét, s végül ugyanoda lyukad ki, ahova anno Pious. Maga a Roivas familia 1760-ban keveredik a dologba, amikor Maximilian Roivas megörököli a családi villát Rhode Islanden. Bele is örül az örökség átvételébe... Edwin Lindsey 1983-ban műholdas adatok segítségével fedezi fel Angkor Thom területén a templomot, ami a játékosnak ekkor már ismerős lehet, s mivel a kambódzsai kormány nem járul hozzá a kutatásához, egy gyanús régiséggyűjtő segítségével utazik oda. Ezek után visszatérünk Amiensbe: 1485-ben egy szerzetes fedezi fel, hogy a Szent Inkvizíciónak álcázva az eretnég melegágya a helyi katedrális. Huszonöt évvel korábban egy velencei építész fognak el a Közel-Keleten, és Roberto Bianchitól azt követeli a helyi hadúr, hogy vizsgálja át egy földalatti templom állapotát. Az amiensi katedrális következő hőse a haditudósító Peter Jacob, aki az I. világháború idején ébred rá a szörnyű titokra: az ispotályá átalakított templomba egyáltalán nem a gyógyulás reményében fogadják be a sérült katonákat. Ezek után érkezünk el Alex nagyapjának történetéhez. Dr. Edward Roivas a családfája után kutat, amikor 1952-ben rábukkan Maximilian nevű ösére, sőt annak szellemére is... Végül Michael Edwardsról olvashatunk: a kanadai túzoltó 1991-ben a kuvaiti olajúzek megfekte-

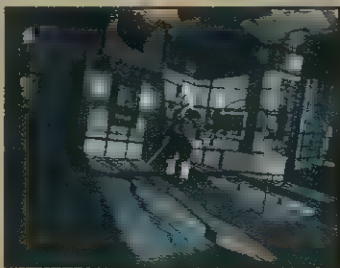
zésén dolgozik, amikor egy sorsszerű baleset éri: a csapatával együtt felrobban, s egyetlen túlélőként egy ősi templomban találja magát. A könyv utolsó fejezete már a „valóságban” íródik, merthogy magától értetődően Alex is egy kiválasztott: az ő feladata, hogy pontot tegyen az ügy végére. Mindezen történetek végigvitele három dolgot igényel a játékostól: jártasságot a fegyverforgatásban, egy kis tehetséget a varázsláshoz, és némi logikát a kalandelemek összerakásához.

#### A bevetendő haditechnika

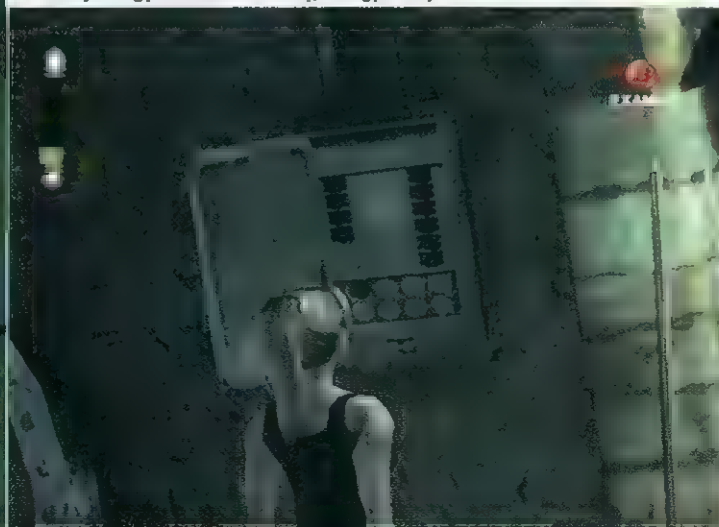
Jóllehet az általános fegyver a kard, minden korban egyéb fegyvert is a rendelkezésünkre áll: dobálhatunk kör alakú pengét, fűvöcsövezhetünk, avagy lövöldözhetünk számszeríjjal, különféle pisztolyokkal és puskákkal. Egy tárgylistán válogathatunk ezek és az egyéb tárgyaink közül, aminek elrendezése kis Resident Evil-beütéssel rendelkezik. Az egyes eszközökhöz ötféle parancsot lehet hozzárendelni, melyek a következők: használni, elővenni, megvizsgálni, összekombinálni és üzemmódot állítani. Amikor ráállítjuk a kijelölést egy tárgyra, a felsoroltak közül csak az világít, amit adott esetben a dologgal lehetünk. A fegyvereknél maradvá tehát elővehetjük, megvizsgálhatjuk, fegyvereket közöttük újratölthetjük azokat, és egy bizonyos puskán üzemmódot is válthatunk (külön vagy együtt akarjuk-e elszűnti a két csővet). Nagyritkán használni is lehet egy-egy kardot.

#### ESZNEK LEGYNI

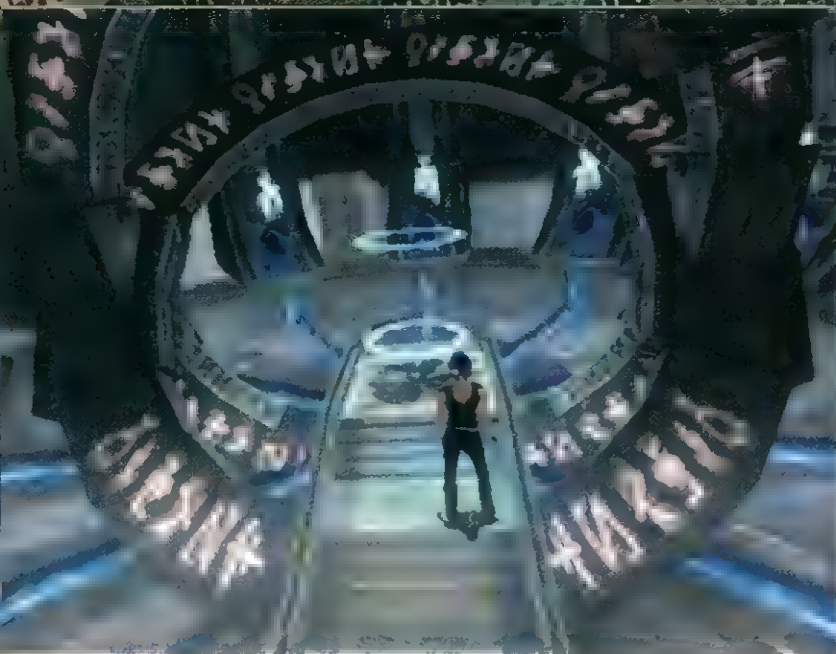
A játék során előfordult velem, hogy hirtelen megjelent a TV hangerejének kijelzője, és elkezdett halkulni a készülék. Hirtelen nem tudtam, mi a fene történik: kótorászok a fotelben, de nem ültem rá a távirányítóra – és lám, a távirányító ott nyugszik a kisasztalon. Nézem, hogy beragadt volna-e a gombja, s mialatt ezzel foglalatloskodom, akkor veszem észre, hogy közben a főhőst szepen gypálja egy zombi, és halkulnak nyoma sincs. Csúpn hallucináció volt az egész. Ez pedig még csak nem is a legfurcsább eset, ami történhet velünk. Anélkül, hogy felöném a poént, számos olyan fordulat következhet, ami a legrosszabb rémálmaira emlékezteti az embert. Amikor nagyon akarunk haladni, de mégsem az úgy történik velünk, ahogy azt szeretnénk, óhatatlanul őrre lesz rajtunk a frusztráltság – míg végül magunkhoz nem térünk. Az elménk megbomlása az ilyen zűlésséges esetektől eltekintve abban nyilvánul meg, hogy elkezdünk hangokat hallani, és fura perspektívából kell szemlélődnünk – mintha csak részek lennénk.



#### ➤ Hiányzik egy biztosíték – sebai, "megpatkoljuk"!



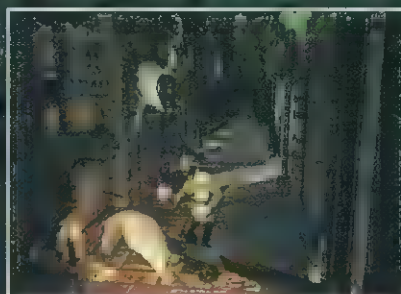




➤ A kilences erősségű energiakört nem lehet zsebre vágni



➤ A személyzet legyilkolása nemcsak egy családban



➤ Vigyázat, hova lépünk!



ugyanis előfordul, hogy kulcsként is használhatunk fejezt.

A katakombák legáltalánosabb lakói a zombik, de rajtuk kívül sokféle szörnyeteg létezik, sőt vannak alfajok is, mert a különböző istenek másfajta lényeket küldenek ellenünk. Az egyes szörnyek legsebezhetőbb pontjainak megtalálásában sokat segíthet Maximilian orvos naplója. A kedves rokon szemiatómáit tisztában van az anatómiával, s válahányszor lekasabolunk vele egy újfajta (legalábbis számára újfajta) lényt, azt rögtön meg is vizsgálhatjuk. Ha pedig ezt megtettük, utána csak bele kell lépőznünk a naplóba, s elolvashatjuk, adott lényen melyik ponton érdemes támadni.

Útfajta jellegzetes ellenséget különböztethetünk meg. Legfőképpen zombikkal találkozunk, akik általában csak csapkodnak (a porojnaikat egyszerűen el lehet kerülni), viszont ha háttal állunk nekik, az is előfordulhat, hogy megragadnak minket és a nyakunkat kezdik rágnálni. Ilyenkor az analóg kar rángatásával rázhatjuk le őket. Másodszorban kicsi, skorpió-szerű frapperak kerülhetnek az útunkba, melyek egy másik dimenzióba küldik emberünket – őket leginkább csak időgyverrel lehet elintézni. A fontosabb erőhelyeken háromfejű, ún. „horror” szörnyek tanyáznak, melyek sokkal keményebbek a zombiknál, és általában varázslattal támadnak (lefejezni érdemes őket). Talán a legkellemetlenebbek az ún. „bonethief”-lények: ezek ugyanis emberi testekbe furakodnak be, s így gyakran ugranak elő ránk támadó emberekből, illetve a nyakunkba akaszkodva a főhősünket is megpróbálják bábbá varázsolni. Ha nem rázzuk le őket, hamar bele is halunk a támadásukba. Még szerencse, hogy csupaszon nagyon sérülékenyek, ellentétben a soklábú guardiákkal, akik a földalatti város, Ehn'Gha őrei. Nekik gyakorlatilag nincs is sebezhető pontjuk...

A küzdelem megvalósítása remekül ki van találva. Először is az R gombbal be kell fogunk a célpontot (több ellenség esetén az ismételt lenyomásával válogathatunk), mire kivilágítódik delikvens egyik testrésze, s az analóg karral választhatjuk ki, hogy fejre, testre, vagy valamelyik karra akarunk csapást mérni. Az egyik legáltalánosabb taktikai elem, hogy csoportos támadás esetén először is a fejétől szabadítjuk meg valamennyi zombit. Fej nélkül ugyanis nem látnak, és csak csapkodnak össze-vissza vaktában, mi pedig az alatt a hátuk mögé kerülve szépen feldarabolhatjuk őket. Hogy véletlenül se tudjanak odacsapni nekünk, célszerű mindkét karjukat tőből amputálni, s utána kínálni

meg a maradék torzót. A fejeten zombik mellesleg egymást sem ismerik fel, úgyhogy előfordulhat, hogy egymásnak is nekiesnek. A teljesen ép szörnyek szintén harcolhatnak egymással, de ehhez az kell, hogy más-más istenek idézzék meg őket. (Ilyen ritkán fordul elő.) Utóbbi esetben célszerű megvárni, amíg az egyik végez a másikkal, így mi a legyengült győztesen könnyen diadalmaskodhatunk.

Az ellenséget elméletileg sosem muszáj mind egy szálig feldarabolni, mert többnyire elkerülhetjük őket, habár a végtelenségig nem futathatunk el előlük. A piros életerő-kijelzőn kívül ugyanis van egy zöld psziché-kijelző is, ami a félelkállapotunkat hivatott mutatni, s válahányszor bevezetünk egy zombitól, attól az egy kicsit csökken. Ha pedig elfogy a kúrás, bizony nagy baj van. Először is érdekes kényszerképzetek fognak minket gyötörni (lásd a boxunkat), másrészt az esetleges újabb megrázó élmények már nem csupán az elménkre fognak hatni, hanem fizikailag kezdünk elgyengülni – magyaráz egy-egy újabb szörny felbukkanásakor már az életerőnk szimbolizáló piros kijelző fog csökkenni. A lélekjelenlétünket legegyszerűbben kegyetlenkedéssel állíthatjuk vissza. A B gomb lenyomásával ki lehet végezni a földre került, s halálutójukat vivő szörnyeket – mintegy ezzel levezetve a felgyülemlett adrenalin. (Egyébiránt már csak azért is szükség van a kegye leoldására, mert egyes zombik képesek regenerálódni, és újra feltámaszkodhatnak.)

A kalandok túléléséhez, illetve bizonyos feladatok megoldásához idővel varázstudományra is szert kell tennünk. A varázslatok mind feljegyzésre kerülnek az Örök Sötétség Kötetébe, ezért amit a korábban használt figurákkal már tudtunk, azokhoz mindig

újabb és újabb hókuszpókuszok tanulhatók. (A kronológiai bukfenecet úgy hidalták át, az alkotók, hogy a legtöbb szereplővel egy térben és időben ismeretlen helyről vihetjük el a könyvet, ahova sors-szerűen teleportálódnak át.) Minthogy az életerő regenerálására eleinte csak amulettekkel van módunk (amelyek fogyóeszköznek számítanak), az egyik leghasznosabb varázslat kétségtelenül a „feltöltő” varázslat. Az egészségünk mellett akár a kék kijelzővel mutatott varázserőnk is regenerálható, ami mondjuk szerencsére a sétálással is újratöltődik. Gyakran használatos varázslat még az „ellenség bűvös pajzsai ellen bevethető, „feloldó” varázslat, vagy a láthatatlan dolgokat megjelenítő „feltáró” varázslat.

Az új varázslatokat tekercsre felírva találjuk – például az előttünk már szerencsétlenül járt katonák vagy sirrablók kezében. Összesen 12 tekercs van a játékban, melyeken le van írva, hogy mit és hogyan kell kombinálniuk. A szükséges rúnákat általában zombik őrzik, de ahhoz, hogy értelmezni tudjuk őket, a jeleket magyarázó kódtáblára is szükségünk van. Mondjuk a magyarázatok megtalálása nélkül is használhatjuk őket – legfeljebb próbálgatunk kell a megfelelő kombinációt. (Mellesleg tekercs nélkül is összeállíthatunk „értelmes” va-

rázslatot, csak hogy ebben az esetben csak akkor leszünk tisztában a varázslat hatásával, miután kipróbáltuk.)

El kell ismerni, hogy a cselekmény logikailag nagyon ötletesen van kidolgozva, és ebben nagy szerepet kap az Örök Sötétség Köteté, hiszen minden varázslatot, amit a régmúlt hőse megtanulnak, azt tudni fogja Alex is. Így amikor mondjuk az emeleti folyosó kulcsa beletörik a zárba, nem kell kulcsmásolóhoz rohannunk, hanem össze-forrasztathatjuk a megfelelő varázslattal – legalábbis akkor, ha már elég felkészültek vagyunk, hogy megszerzzük az emeleti szobák egyikében található újabb fejezetet. (Az egyes fejezetek ugyanis ki vannak téve a könyvből, s a ház különböző pontjain vannak elrejtve.) Szintén nem juthatunk tovább, ha a varázstudományunk nem elég fejlett: a szükséges pontokon bűvös erők állják az útunkat, melyeket a megfelelő rúnák megszerzésével tüntethetünk el.

## Kellemes borzongást!

Az Eternál Darkness egy rendkívül jól megszerkesztett, igen komplex kalandjáték, nem kevés akcióval megspékelve, ezért jól körül kell nézni, ha hibát akarunk találni benne. Mindössze a grafikai engine-t lehet

## A MÁGIA



Az Eternál Darknessben a varázsláshoz mindenképp egy bűvös tárgy, egy ún. „energiakör” szükséges. Ezután három lépcsőfokból áll egy varázslat: el kell dönteni, melyik istenhez akarunk fohászolni, majd pedig azt, hogy mit akarunk csinálni és mivel. Az elsőként megszerezhető, három pontból álló energiakörünkön így lesz teljes a kör. Amikor egy varázslatot leíró tekercset találunk, és nálunk vannak az ahhoz szükséges rúnák, automatikusan felfedezzük az adott mágia, de van úgy, hogy nekünk kell összeállítanunk

egy kombinációt (erre szolgál a varázslás menüjében a New Spell opció.) Az öt majd hét pontból álló energiakörökkel fokozhatjuk a már meglévő varázslataink erejét a Pargon (erő) rúna beiktatásával. Mindegyik istenségtől más-más erőt lehet kérni, amire már a színük is utal. Chatur'gha például a nyers erő istene, Ulyath a varázserő, Xel'tothat pedig a pszichikus erő. Az ellenség varázslatainak a feloldásánál nem árt, ha tisztában vagyunk az istenek egymáshoz való viszonyával, a dolog ugyanis a „kő-papír-olló”-játék mintájára működik. (A kéket a zöld, a zöldet a piros, a pirosat pedig a kék varázslat oldja – amint erre egy ábra is utal a Reivas villában.) Nem árt tudni, hogy a gyakran használt varázslatokhoz hozzárendelhetjük a D-pad egy-egy irányát (a varázslatok listájánál az „assign” gombbal), s így küzdelem közben egyetlen gombnyomással fölülhetünk mondjuk az életerőnk.





Peter nem, de egy trapper befér a résen



Információ első kézből

felemás jelzésekkel illetni, mert bár a textúrák egészen pofásak, s a helyszínek ezáltal kellemes atmoszférikusak, az összképet valamelyest lerontja néhány látványeffektus kissé dilettáns kivitelezése. Elég illúziórömbölő, hogy a terep megalkotásakor szemléltetőmást nagy gondot fordítottak a fényforrások és a tereptárgyak árnyékainak összhangjára, ugyanakkor a főszereplők árnyéka mindig úgy vetül a talajra, mintha a fejük fölül lennének megvilágítva. A tűzeffektusok szintén nagyon kezdetlegesek. Már a gyertyák fénye is hagy némi kívánnivalót, de amikor egy nagyobb felület (mint például egy függöny) lobban lángra, az még véletlenül sem emlékeztet tüzre. Óhatatlanul is az jut ilyenkor az ember eszébe, hogy miután a játék N64-fejlesztésként indult, az ilyen effektusokat meg is hagyták azon-a színvonalon. Ennek viszont ellentmondanak az olyan apró figyelmességek, mint amikor egy fáklyával a kezünkben rohagálva az alig észrevehetően kormozik is. (Máskor például amikor a kardunkat felruhazzuk valamilyen varázserővel, akkor a kardot övező pulzáló fény színesen világítja meg a környező falakat.)

A jó hír az, hogy ezzel véget is ért a negatívumok sora, ugyanakkor a pozitívumokat akár több oldalon keresztül is méltathatnánk. A hangok terén például szintén hibátlan a játék. Még olyanokra is pontosan ügyeltek, hogy a római katonán járás közben

csörögjön a fegyverzet, vagy hogy ropogás hallatszódjon, amikor üvegszilánkokon lépkedünk. A környezet zajai is nagyon igényesen vannak összeválogatva: ugyanannak a templomnak teljesen más hangulata van, amikor a középkorban eső veri a tetejét, mint amikor bombák csapódnak be mellette az I. Világháború idején. A helyszíneket pedig pompásan kiegészítik a zenék is, melyek a kortól és a helyszíntől függően egyszerű keletlen hangzásúak, másszor meg középkori hangszeresek szólnak meg.

Noha a játék nem rémíti halálra az embert, elég nyomasztó tud lenni. Például nagyon jó az a hely, ahol az Örök Sötétség kötetét őrzik, s ahova több szereplővel is betévedünk. Amikor elsőnek lépünk be (bár tulajdonképpen nem is belépünk, hanem egyszerűen csak ott találjuk magunkat), még nem tudjuk, hova is tévedtünk. Üvöltözés és sikoltozás üti meg a fülünket, s hiába meresztgetjük a szemünket, honnan jöhet a hang, csak nem tudunk rájönni. Aztán jobb híján beljebb sétálunk egy keskeny úton, és ahogy odaérünk a könyvhöz, ami egy démoni kézben nyugszik, csak akkor vesszük észre, hogy emberi arcon taposunk.

Nekem nagyon tetszették maguk a karakterek is. Az animáció révén észre lehet venni, ki a gyakorlott kardforgató, és ki az, aki csak vagdalkozik a pengével. A kard eközben beakadhat a falakba és a tárgyakba, ezért

minél hosszabb karddal vagdalkozunk, annál több térre van szükség. Az is tetszetős, ahogy kifáradnak az embereink a futástól, és egy idő után nem bírják szusszal, majd csak telassulva, erőlködve képesek haladni. A városi lányka, Alex szinte már attól is elkezd illegni, ha feljutunk vele a villa lépcsőjén, de persze az edzettebb férfiak jobban bírják a tempót – az arab Karim például sosem fárad el, ami nem is furcsa, lévén korábban átvágott egy egész sivatagon. Még a szerephez is alig jutó epizódszereplők arca, mimikája is ki van dolgozva, úgyhogy a történetet ecsetelő közjátékokat is érdemes megnézni (mellesleg a szinkronhangok között a PS2-tulajok felfedezhetik Solid Snake orgánumát is).

Az mondjuk kicsit zavaró, hogy csak akkor lehet továbbnyomni ezeket az intermezzókat, ha már egyszer végigmentünk a játékon – márpedig nyilván egy állástöltés után sem vagyunk rájuk újra kíváncsiak. Az állásokkal kapcsolatban ugyanakkor ki kell emelni: a mentésrendszer rendkívül praktikus, hiszen ha nincs veszély, bárhol lehet menteni, ráadásul csakis az állástöltésnél szakítja meg a loading képernyő a játékot.

Befejezésül még kicsit dicseknem a történetet, ami nemcsak logikusan van felépítve, de még a szavatosságra is gondoltak, mert az eltérő istenek feltámasztásánál mindig kicsit másképp alakulnak a dolgok. A sztori részletezése szintén figyelemre méltó: például falfestményekből, régi freskókból derül fény a múlt borzalmaira, az eseményeket megfigyező rémüldözésre pedig olyan apróságok szolgáltatnak okot, mint a vérző falak, egy nézelődő szobor, lépések zaja egy másik szintről, akasztott komornyik az ebédőben, stb. Az örület beiktatása zseniális húzás volt. Néha már attól is berezselhetünk, ahogy a fáklyák pattannak egyet. Ahogy mondani szokás: félelmetesen jó ez a játék.

V.Z.  
vzoli@ipma.hu

## NYEREMÉNYJÁTÉK

Azok között, akik helyesen válaszolnak az alábbi kérdésre, a játék magyarországi disztribútora, a Stadlbauer Kft. által tulajánlott ETERNAL DARKNESS SANITY'S REQUIEM (GC) játékot sorsoljuk ki.

**GameCube-on kívül milyen platformon jelenik meg a játék?**

A megfejtéseket nyílt levelezőlapon vagy borítékban 2003. január 8-ig kérjük címünkre eljuttatni:

**Multiplay!**  
**IPMA Media Kft.**  
**1300 Budapest 3., Pf. 210.**

A borítékra kérjük ird rá: 'Eternal Darkness-játék'. A játékban a 2003. január 8-ig beérkezett helyes megfejtések vesznek részt, e-mailben küldött megfejtéseket nem tudunk elfogadni.

## EGY MÁSIK DIMENZIO

A skorpióhoz hasonlító kis trapper szörnyek hasonlóak a méhekhez: miután egyszer belénk martak, azonnal elpusztulnak. A mágikus marásuk szerencsére nem halálos, mert hogy – a nevükhöz méltóan – annyit tesznek, hogy foglyul ejtik a hősünket egy másik dimenzióban. Ebben a dimenzióban egy szettoredezt kis szigetre kerülünk, melynek darabjai között színes teleportok segítségével közeledhetünk. A megérkezésünk után egy váltakozó színű teleporthoz léphetünk oda, s a lila színnel juthatunk a kijáratához – habar igazából nem a kijárat a lényeg. Ebben a dimenzióban ugyanis a teleportok színeinek megfelelően eleterő, varázserő, vagy pszichetizáló panelekhez juthatunk. Adott esetben tehát nemhogy hátráltatnak, hanem inkább még segíthetnek is nekünk a trapperek. Amennyiben nincs szükségünk egyik kijelzőnk töltésére se, úgy vagy löjük le őket, vagy óvatosan lepkedünk a közelükben, ugyanis a trappereknek nincs szemük (csak a hallásuk alapján tudnak célba venni minket). A megszereshető Summon Trapper varázslattal magunk idézhetünk meg ilyen lényeket, s az ellenségeinket ejthetjük a másik dimenzio fogságába, sőt egyéb akadályokat is átcsoportosíthatunk oda.



## MELLETE

- Érdekes utazgatás történelmi korokba
- A varázslás mikéntje felettébb ötletes
- Az egész játékon érződik Lovecraft hatása

## ELLENE

- Néhány gyenge sikerült grafikai effektus

## PEREPUTTY

- Resident Evil  
Capcom
- Eternal Darkness  
Nintendo
- Luigi's Mansion  
Nintendo

## ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	86
HANG	97
SZAVATOSSÁG	80

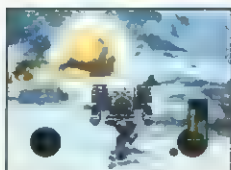
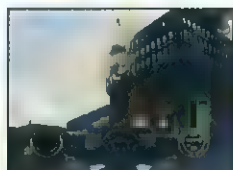
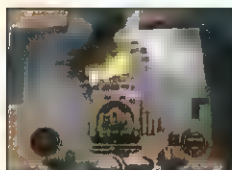
## ÍTÉLET

**91**

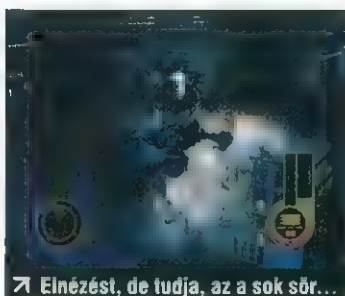




Ha jól látom, kedvenc szektám szegényebb lett egy székházzal



Ha jól látom, egy mechtársam beadta a kulcsot



Einézést, de tudja, az a sok sör...



Na lássuk, mit fogtunk

## Teljes a pusztítás Robotfalván

# MECHASSAULT

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ

FEJLESZTŐ

MEGJELENÉS

PAL

Számunkra meglepő módon a Microsoft nem igazán ontja magából a játékokat a karácsonyi időszakban, a legtöbb korábban ekkorra datált programjukat elhalasztották (Crimson Skies, Midtown Madness 3, Brute Force). Így ebben az időszakban a MechAssault lett a legnagyobb durranása a kiadónak – már csak azért is, mert támogatja az interneten keresztüli játékot, az Xbox Live szolgáltatást.

### Már megint mibe keveredünk bele?

Bár a MechAssault a BattleTech-univerzumban játszódik, sajnos a világ rajongóinak nem lesz nagy öröme ebben – a mecheken, és néhány utaláson kívül ugyanis erre nem sok minden utal. Egy közönséges harcost alakítunk, aki a Wolf Dragonyosai nevű, bárki által felberelhető zsoldosseregnek dolgozik. A banda egy bolygot készülő betámadni, mi pedig az előretolték szerepét játsszuk, és

nekünk jut az a szép feladat, hogy az űr- és légvédelmi ágyúkat kiiktassuk. Sajnos meglehetősen döcögősen indul a küldetés, ugyanis hajónkat, az Icarust leszállás közben támadás éri, így becsapodunk a felszínbe. A legtöbbet elhalaloznak, így mindössze két emberünk marad, hogy segítségükkel legyőzhessük az ellenséget.

A rosszfiúk szerepét egy Word of Blake nevű szekta – illetve különösképpen a vezetője – alakítja, tagjai egy meglehetősen

pesszimista, negatív vallást követnek. Természetesen nem örülnek annak, hogy mi gőzerővel nyomulunk a megsemmisítendő ágyuk felé. Ezért aztán egyre jobban összeakasztjuk velük a bajszunkat. Később bejönnek a képbe az ellenállás tagjai is, akiket többször ki kell huznunk a kátyúból, valamint előkerül egy titkos mech, amit a szekta rejtget (és később persze elcsorjuk pár menet erejéig).

A küldetések – melyekből husz darab van

– elméletben ugyan meglehetősen eltérőek, ám a legtöbb azért ugyanarra épül: szét kell lőni mindenkit a pályán. Hogy ezt azért tesszük, hogy megvédjük az Icarust, vagy azért, hogy egy új mechet zsákmányoljunk, esetleg azért, hogy kiszabadítsunk pár bebörtönzött lázadót, az végeredményben szinte mindegy. Persze van néhány tényleg fantáziadús küldetés, egyszer például Blake-hívó elementálnak (ezek a mechek elleni harcra kiképzett, speciális páncélt viselő harcosok) öltözve kell belopakodnunk Blake követőinek bázisára, hogy onnan szerezhessünk magunknak egy mechet. Néhány küldetés időre megy, de itt sehol sem volt gond az óra, ha el is buktam,

az nem emiatt történt. Egyébként a játék nem könnyű, sokszor előfordult, hogy egy küldetést újra kellett kezdeni – de másodszor már le lehet tudni a legtöbb pályát.

### Nagy robotok nagy zúrban

A legtöbb küldetés azzal indul, hogy ki kell választanunk, melyik mechel akarunk csatába indulni. A játékban összesen húsz ilyen monstrosz található, legalábbis ha jóindulattal szemléljük a dolgokat. Az igazság ugyanis az, hogy van tíz alaptípus, és ezeknek van Belső Szféra, illetve Klános verziója (a BattleTech világában ez a két nagy erő áll szemben egymással). Ezek a felszerelt-segukban térnek el egymástól, van, amikor jelentős mértékben, de akad, amikor szinte alig észrevehető a különbség. Egyjátékos-



Egy tornyot kilőttem, de a másik azért megmar



## LETÖLTETHETŐ KIEGÉSZÍTÉSEK

Az Xbox Live egyik legfőbb lehetőségét rejtő szolgáltatása az egyes játékokhoz letölthető kiegészítések rendszere. A Microsoft saját területén szeretne élni járni, ezért az egész MechAssault-gárda gőzerővel dolgozik, hogy alkészülhessen az első nagyobb csomag, melynek elemeit 2003 januárja és márciusa között teszik elérhetővé (tehát az európai Xbox Live bevezetésekor ezek nagy része már letölthető lesz). Ebben szerepel két új mech, a könnyű Raven, valamint a hatalmas Loki (illetve ezek variációi, a Corvus, illetve a Hellbringer). Lesz két teljesen új játékmód is, a mindenki által ismert Capture The Flag, és az egyelőre nem részletezett, habár elég beszédes nevű Objective Raid. Végül körülbelül tíznapenként érkezik egy új pálya is, március végéig nyolcat terveznek.



➤ A Hell's Kitchen nevű új pálya



➤ Az új Corvus mech

➤ Az új Raven mech

módban egyébként a hűsökből csak tizenegy különböző mechet vezethetünk, a többit csak multiplayerben játszva próbálhatjuk ki.

A mehek legfőbbje három különféle pusztító eszközzel rendelkezik (és van néhány „kaszárt”, amelynek csak kettő): egy energiafegyverrel, egy ballisztikus fegyverrel, illetve valamilyen rakétával. Ezek rendkívül sokféle, rakétából például van normál, célkötés és késleltetett robbanású is. Érdekes módon, ezek végtelen municióval rendelkeznek, úgyhogy nyugodtan lövöldözhetünk mindenre, nem kell spórolni a skulóval. Egyes épületekben, a fel és alá cikáló teherautók legfőbbjében, valamint az ellenünk jövő mehek füstölő maradványain találhatunk tápokot, melyek vagy gyógyítanak minket, vagy valamelyik fegyverünket turbózzák fel kicsit (ha két ugyanolyan bonuszt veszünk fel, akkor ismét növelhetjük az adott cucc hatékonyságát). Az ily módon megerősített fegyverekhez viszont már korlátozott a rendelkezésre álló lőszer mennyisége, ezért célszerű csak erősebb ellenfelek – tehát a mehek – ellen felhasználni őket, vagy legalábbis tartalekolni belőlük az

ilyen összecsapásokra.

Természetesen nemcsak fegyverek állnak rendelkezésünkre, hanem egyéb hasznos felszerelések is. Ezek közül kiemelkedik a jetpack, amivel kis időre a levegőbe emelkedhetünk: így kelthetünk át a folyókon, ugorhatunk át házakon, és persze a harci manővereknél is jól jöhet (példaul fel-felrepenthetünk, hogy kikerüljünk a ránk küldött rakétáktól). Nem minden gép rendelkezik ezzel a képességgel, ez főként a könnyebbekre jellemző. Szintén változó, hogy a mehek milyen védekező képességgel rendelkeznek (vagy hogy egyáltalán rendelkeznek-e valamivel). Ezekből háromféleképpen akadhatunk össze. Az AMS egy igen forró kis gomb, ami magára vonja a hőkövetés fegyverek figyelmét. Ez a játék nyelvén lefordítva annyit tesz, hogy a fegyverek a célpont helyett a földön levő AMS-t fogják befogni, és így erre fognak tüzelni is. A Target Jamming szintén hasonló eredménnyel jár, ilyenkor nem lehet minket befogni, így ha mozgunk, akkor a célkövetés fegyverek teljesen hasznavetetlennek válnak ellenünk. A harmadik hasznos kis ketyere a



➤ Bár már izzik a forráságtól a hátam, azért ezt az épületet még lebontom

NullSig, amivel alázhatjuk magunkat – ha nem lövünk, és csak lassan haladunk, akkor teljesen láthatatlanná válhatunk, ha harc vagy száguldas közben használjuk, akkor azért szellemképpen látszunk. Ezeket a képességeket a jobb kar benyomásával hozhatjuk elő, és jobb lesz, ha hozzájuk szokunk – igencsak megnövelik az életben maradásunk esélyeit!

Sajnos a mehek felszerelését mi magunk semmilyen módon nem változtathatjuk meg, ez talán a MechAssault legnagyobb hibája igaz, hogy így sokkal jobban különböznek egymástól a mehek, én azonban mégis jobban örültem volna, ha a nekem legszimpatikusabban kinező masinára felrakathatók egy dupla célkövetős rakétát... Egyébként nem azért maradt ki a dolog, mert a fejlesztőknek ez nem jutott eszébe, sőt Denny Thorley, a játék producerének elmondása szerint hatalmas uvtöltések voltak a csapatban belül emiatt. „Már megvolt az egész rendszer, leprogramozva és letesztelve, de ez nagyon megnövelte azt az időt, amit a játékos a menük böngészve töltött, ráadásul a többjátékos-módban valóságos istencsapása volt! Nyolc pilóta, amint az utolsókat igazgatja a gépén, hosszú percekig keresztül – na nem, mi azt akartuk, hogy a játékos azonnal harcra vethesse magát. Ráadásul ki akartuk emelni, hogy minden járműnek más szerepe van a csatamezőn, mindegyiknek vannak előnyei és hátrányai – a fegyverek lecserélhetősége pedig ezt semmissé tette volna.”

### MechAssault Live

A MechAssault annak ellenére az egyik legnépszerűbb Xbox Live játék lett, hogy eredetileg nem is volt tervbe véve az internetes játékmód. Ezt mindössze annak köszönhetjük, hogy a kamerarendszert jelentősen át kellett dolgozni, és így a tavaszi megjelenésből késő ősz lett – az imigyen kínálózó ziccert pedig nem hagyhattak ki. Sajnos ezt a lehetőséget nem tudtuk kipróbálni, de osztott képernyőn kuzdottunk egy keveset – egyébként több gé-

pet is össze lehet kötni. Sajnos meglehetősen kevés játékmód van: a Deathmatch (akinek a legtöbb pontja van az idő lejártakor, győzött) és a Last Man Standing (az nyer, aki utoljára életben marad), illetve ezek csapatorientált változata a botok ellen nem volt valami izgalmas igazán új dolog a Not It! nevű játékmód, ahol az egyik játékos a kiválasztott, és minden egyes győzelme után pontot kap. A többieknek pont nem jár, viszont ha valaki kinyírja a nagy sarga nyállal jelzett kiválasztottat, akkor ő veszi át a helyét. Az utolsó játékmód a Grinder, ami tulajdonképpen egy arénaküzdő, a folyamatosan áramló botok ellen. Szerencsére ez a kurta és hiányokkal küszködő (hol a CTF?) lista nemsokára kibővíti, amint január elsejével elérhetővé valnak a letölthető pályák és játékmódok.

Egyébként az osztott képernyős küzdelem nem volt rossz, mindössze az okozott problémát, hogy nem éreztük kiegyensúlyozottnak az egyes robotokat – a hatalmas páncélzatú (minél nehezebb egy mech, annál több találatot bír ki) Atlas és Mad Cat elvezetésű gépek bármilyen ellenállást leradíroztak. Az is tetszett, hogy elementálként is lehet küzdeni, igen élvezetes, ahogy heten próbálnak meg végezni egy mechhel.

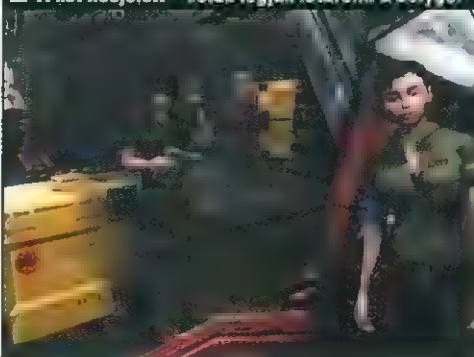
### Egyszerűen szép

A MechAssault – néhány tekintetben – a legszébb játékok közé tartozik. Maguk a mehek például egészen fantasztikusan néznek ki, mintha csak a BattleTech-regények címlapjairól másztak volna le. Minden kis apróságra odafigyeltek, például a nagyobb esések után rugdalózik a lábuk, és néhány modellnél még a lábfejekben működő kis becsapódás-csillapító dugattyúk is látszanak. A borításuk részletes – erre egy rossz szavunk se lehet. Esőben a forró motorról, fegyvercsövekről sísteregve párolog el a víz, hoeseben pedig megfigyelhetjük, hogy a hó hogyan rakódott le gépünk vállain. Ráadásul, ahogy amortizálódnak a masina, úgy néz ki egyre szánalmasabban

### ➤ Valamiért imádom a Mad Catet...



### ➤ A két hősjelölt – velük fogjuk letarolni a bolygót



### ➤ Próbálok húzni a csikót? Látom, egész jól megy







➤ Kettő ide: én kilőttem az őrtornyot, az ő rakétái meg a hátam mögött suhannak el

először csak a szikrák kezdenek el pattogni a sebesült rész körül, aztán már elektromos kisülések lépik el az egész kasztnit. Egyre feketébb és sűrűbb füstöt huzunk magunk után, a végső pusztulásunk pedig igen látványos. Amikor ugyanis egy mech felrobban, akkor ugyanígy tesz a belsejében levő, energiát szolgáltató parányi atommaglya is – az eredmény egy elképesztően látványos robbanás, az egyes darabok pedig langozva szállnak el a szélrozsza minden irányába. A pusztítás ilyen kidolgozott ábrázolása egyébként az egész játékra jellemző, ha sikerül kilőni egy őrtornyot, akkor a robbanás szinte az égig felér, az eltaposott gyalogosok vörös verítékűvé robbannak szét száz tonnánál alatta, a levegőből lekappott helikopterek pedig irányíthatatlanul csapódnak a földre.

De az egész robbanás-orgiára az épületek pusztulása teszi fel a koronát. A fejlesztők nem hazudtak, amikor azt állították, hogy mindent szét lehet gyalulni a játékban: a fákat leégethetjük, a kerítéseket kidönthetjük, de kitartó munkával még

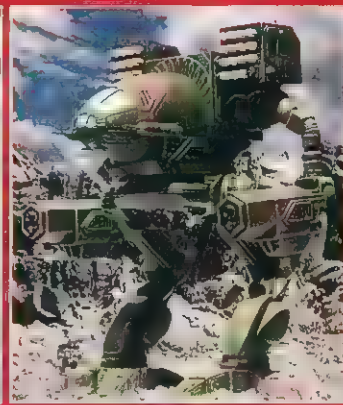
a legnagyobb épületeket is le lehet rombolni. A becsapódó rakéta nyomán az irodaépületek ablakai ezer szilánkként törnek ki, majd elmegy a világítás az egész épületből – majd amikor elalszik a tűz, és a szél elviszi a füstöt, meglátjuk, hogy a lövés tényleg kirobbantotta az épület egy részét. Ráadásul rengeteg építmény van, az erőművektől a lakóházakon át egészen a tankokat, helikoptereket gyártó üzemekig (utóbbiakat mindig első nekifutásra romboljuk le!), és mindegyik másképpen pusztul el. Itt csak azt lehet kifogásolni, hogy az összeszakadó épületek behullanak a földre, a hatalmas darabok pedig eltűnnek.

Van, amiért azonban már nem tudok taposni – a program ugyanis a végtelenségig egyszerű lett. Nem elég, hogy nem szerelhetjük saját kedvünk szerint a gépeket, de még löszerből is végtelen mennyiségű van. Így nem vagyunk rákényszerítve a taktikázásra és pusztán faltörő kosként mehetünk előre – pedig a könyvekben az ilyen taktika sosem vált be (sőt ezekben a kiszolgáló személyzet és a muníció-ellátmány igen fontos elemek voltak a csatáknak). Az is zavart, hogy nem volt olyan küldetés, ahol több mechrel együtt lehetett volna támadni (bár a védekező küldetésben kétszer is akadt ilyen – de őszintén szólva, mintha a gép ott sem lett volna, mindent nekünk kell elintézni), pedig egy nagyobb mech-összecsapást igen szívesen vettem volna. És végül az utolsó

## A BATTLETECH VILÁGA

A chicagói FASA Interactive 1984-ben anta ki a BattleTech nevű (eredetileg BattleDroidsnak hívták) de George Lucas nyomatékos kérésére világot ellátott táblás játékot. Az akkor (is) éppenülő robotmániának köszönhetően a játék rengeteg rajongót szerzett, akik közül aztán nem egy a FASA-hoz csatlakozva javílgatta tovább az egyre nagyobb számban való világot. Ma már több mint száz rajongó, kártyajáték, és az eredeti táblás móka különböző változatai kaphatók. A videójátékok jogait először az Infocom, később az Activision, majd – a FASA teljes behódolásával – a Microsoft szerezte meg. MechWarrior, illetve a MechCommander nevű PC-szerűk (a MechWarrior 2 P&E-re és Sega Saturnra megjelent) általában kiemelkedő színvonalúkkal csak tovább növelték a BattleTech népszerűségét.

A játékok a 31. században játszódnak, amikor a három nagy, egymással folyamatosan intrikáló Birodalomból álló Belső Szféra hatalmas fenyegetéssel kénytelen szembenézni. Az évszázadok alatt elvándorolt Kerensztij tábornok által feleltetett élvek szerint elő, egymással is versengő klánok ugyanis egészen hihetetlen technológiai fejlettséggel mehekkel támadnak a központra. A Tukayyid nevű helygőn zajló hatalmas ütközetben végül a Komsztár (a legelterjedtebb vallás, ami egyben vállalatként is működik: az ellenőrzik a kommunikációt, egy részét) vezetésével a Belső Szféra győz. És így 19 évre szóló fegyverszünetet kötnek a klánokkal. Ez 3052-ben történt, a legtöbb magyarul megjelent könyv (szerencsére már több mint tizenöt van belőlük) ez idő tájt játszódik.



síramom, hogy nincs belső, műszerfalas nézet, amivel azért igencsak megnőtt volna a „tényleg én vezetek” érzés. Annak örültem, hogy a fegyverek melegedését nem szedték ki a programból: az energiefegyverek és a rakéták használata, illetve a jetpack alkalmazása fűt a gépet, és ha a hőmérséklet kritikus magasságba emelkedik, akkor a mech leáll, hogy nehogy felrobbanjon. Vízben, vagy hóesésben harcolva sokkal hamarabb hűl le, ellenben a lávák pályákon nagyon kell erre figyelni.

Jó kis játék a MechAssault, viszont így, online lehetőségek nélkül semmikeppen nem nevezném kiemelkedőnek. Az lenne a jó, ha össze lehetne gyúrní a Phantom Crash-sel, így minden mech-rajongó álomprogramja jönné létre. Ennek hiányában csak drukolni tudok, hogy a netes csatározások tényleg olyan élvezetek legyenek, mint ahogy azt a nyugati sajtó állítja.

Grath

grath@mail.datanet.hu



➤ Kettő egy ellen azért nem egészen fair



➤ Mechre gépfegyverrel menni? Batorság



### MELLETT

- Kitérők a robbanás effektjei
- Húsz eltérő mech, plusz az elementál
- Ingyen tölthetünk le majd kiegészítőket, pályákat

### ELLEN

- Nem alakíthatjuk kedvünk szerint a mecheket
- Alig van köze a BattleTech-világhoz

### PEREPUTTY

- Phantom Crash
- Phantagram
- MechAssault
- Microsoft
- Robotech Battlecry
- TDK

### ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	91
HANG	90
SZAVATOSSÁG	79

### ÍTÉLET

81

18 játékos NTSC WWW.MECHASSAULT.COM

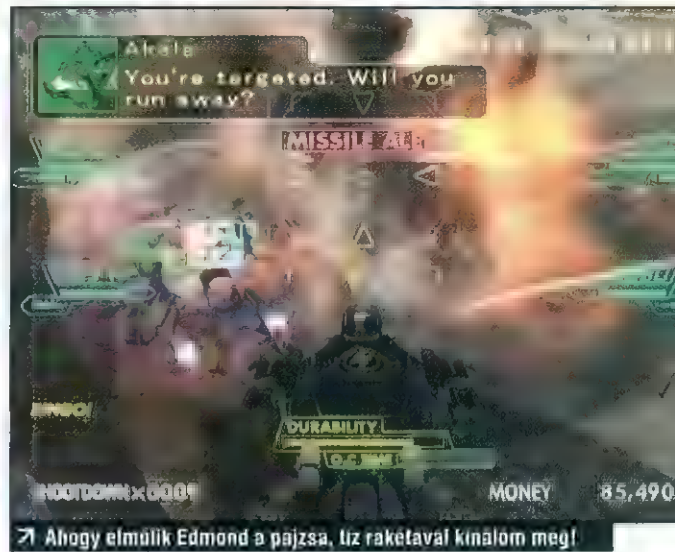
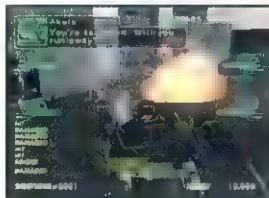




Mindenkinek a 10.000 NY-re fáj a foga



A tudás ismét elnyerte jutalmát



Ahogy elmúlik Edmond a pajzsa, tíz rakétával kínálom meg!

## ■ Én, a robot pilótája

# PHANTOM CRASH

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ / FEJLESZTŐ / MEGJELENÉS / PAL

**V**alószínűleg már senki nem emlékszik, melyik hőbortos japán figurának oltított először az eszébe, hogy fiatal srácok és lányok által irányított hatalmas robotokat eressen egymásnak. Mindenesetre biztos, hogy ha levédette volna az ötletet, akkor ma gazdagabb lenne, mint Bill Gates. Azóta is ösztönözik a filmek, kártyák, figurák, képregények és videójátékok – ráadásul mi ezeknek csak az apró töredékét látjuk, a nagy részük Japánban marad.

A Phantom Crash története – noha már több mint 14 órája játszom vele – még mindig nem világosodott meg előttem. Annyi mindenesetre tuti, hogy 2031-ben járunk, a japánok átköltöztették fővárosukat NeoTokióba, az ország régi központja pedig romos, elhagyatott, sőt, tiltott területté vált. Ez az állapot egészen addig tartott, amíg a fiatalok fel nem fedezték, hogy az összeomlott épületekkel teli kerületek optimális helyszínei lehetnek a legújabb sportnak, a rumblingnak. Ez további annyiból áll, hogy a kölykök egy mecbbe (a játékokban SV-nek, vagy scobee-nek hívják ezeket) ülnek, aztán addig aprítják egymást, amíg ki nem derül, hogy ki a legjobb közülük. Természetesen mi is egy ilyen bajnokaspiránst alakítunk. Csekély pénzmennyiséggel érkezünk Tokióba, és mindössze egy lepusztult SV-re van pénzünk. A helyzet eddig világos, ami ezután következik, az a legvadabb manga álmokfutás lesz: szinte minden harc, de legalábbis minden említésre méltó győzelem után jön egy kis kőzjáték. Ezekben pedig az égegyadta

világon mindenről szó esik – leszámítva valami tényleges és összefüggő történetet. Találkozunk majd féltekeny nők vitájával, szerelmes csitrik onmarcangolásával, fiúk dicsekvésével, a „cyber idolok” (számítógép-alkotta énekesnők) imadartára összegyűlt underground csoporttal, valamint néha teljesen érthetetlen párbeszédekkel (sokszor azt sem írják ki, hogy éppen kik dumálnak). Ugyan a Yuki és a Tienxia becenevű figurák a többieknél többet szerepelnek a kőzjátékokban, de még így sem sikerült kiokumálnom, hogy miről van szó – már azon felül, hogy meg kell mutatnunk, mi vagyunk a legjobbak széles e Japánban.

Ez azt jelenti, hogy el kell nyernünk a First Ranker címet. Ennek előfeltétele, hogy mind a három területen mi legyünk a bajnokok. Persze ez nem lesz egyszerű, hiszen csak akkor szállhatunk harcba a bajnoki címért, ha már mind a négy nehézségi fokon (A-tól D-ig) legyőztük az aktuális vezetőt. Ha még hozzáteszem, hogy utóbbit az éjeli és a nappali versenyes is meg kell tennünk, akkor már látható, hogy elég sok időbe fog telni a Phantom Crash teljesítése. Maga a harc egyébként elég egyszerű: be kell lépünk a Club Wired épületébe, ki kell választanunk, hogy az adott napon melyik arénában akarunk harcolni és melyik kapunk kívánnunk bemenni. Bent már minden a reflexeken és képességeinken múlik: túl kell járunk a többiek eszén, és szét kell őket lőnünk. Ha egy, még nem teljesített tétmeccsen vagyunk, akkor egy idő múlva megjelenik a

hely aktuális bajnoka, akire célszerű nem azonnal rászállni, ugyanis általában rendkívül erős. Sokkal hasznosabb megvárni, amíg a többiek lassanként lefaragnak a páncéljából, aztán – jó esetben hátulról – minden fegyverünkkel tüzet nyithatunk rá. Az arénákban egyébként sosincs vége a küzdelemnek, ha valaki elhalálozik, valamelyik bejáraton jön egy újabb vállalkozó. Ha kicsinalunk valakit, némi pénzzel gazdagodunk – mégpedig az adott ellenfél erejétől függően (a sarga jelűekért kevesebb jár, a zöldekért már egész jól fizetnek, a pirosakért pedig már igen komoly summát nyerünk). Amennyiben meguntuk a vagdalkozást, esetleg már szinte szétesik a gépünk, távozzunk az egyik kapun keresztül, és máris megkapjuk a jutalmunkat. A tönkrement felszerelés javítási költsége ebből persze levonják, ezért nyilván hasznos, ha nem hagyjuk leamortizálni magunkat, hanem meglógunk a zűrösebb helyzetekből. Sokat segít a repülő által hármasával ledobalt szeretetsomag is (a helikopter-leszállóknál érdemes figyelni), a zöld ládákban lőszer, a fehérekben páncél, a kekben pedig pénz van.

A jó helyezések eléréséhez először is egy jobb masinára lesz szükségünk – ennek beszerzéséhez célozzuk be a piacot. Három scobee-gyártó áll rendelkezésünk-

re, melyek egyben eltérő játéksílusokat is jelentenek. Az American Stars a nehéz, lomha, ám durva páncélzattal és fegyverekkel felszerelt Aeronokat gyártja. Ennek ellentétként vehetünk furcsa, ám gyenge Photonokat a Kojima Heavy Industries-től (tényleg ez a neve), a kettő között találgat az olaszos formatervezés gyümölcsseit, az II Venturo Gruppo minden tekintetben átlagos. Holy névre hallgató gépeit. A cégek minden nap három eltérő SV-t tartanak, de a kínálat folyton változik – így ha egy új gépre vágyunk, akkor érdemes naponta felkeresni a kereskedőket.

Ha esetleg nem felelnek meg az előre összeállított konstrukciók (amelyeknek egyébként bármelyik elemét lecserélhetjük), akkor lehetőség van arra, hogy darabonként állítsunk össze egy nekünk



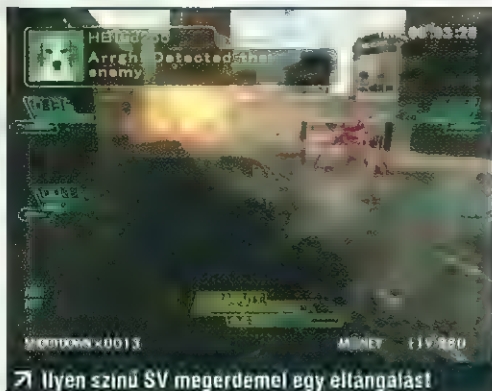
Helyzeti előnyben: lentről és láthatatlanul



Kedvenc gépem, több mint 1200 SV végzete







➤ Ilyen színű SV megerdemel egy eltáncolást



➤ A nyomkövető rakéta igen hasznos felszerelés...



➤ Ilyen állapotban inkább elhúszom a belém



➤ Esmecseréink emelkedett szinten folynak



tesztő gépezetet a Wild Machines nevű boltban. A minimális működéshez szükség lesz egy mozgatóegységre, egy testre, valamint egy célzást segítő chipre (utóbbiról később). A sikeres szereplés érdekében persze elengedhetetlen, hogy némi fegyverrel is megpakkoljuk robotunkat, és különféle kiegészítőket is vásárolhatunk. A kínálat elképesztő (bár azt hozzá kell tenni, hogy itt is naponta változik, ezért aztán néha napokig várakozni kell, hogy a kívánt alkatrészből vásárolhassunk), összesen több, mint 400 (!) különböző hozzávaló közül mazzsoláztunk. Ebben benne van 68 különféle fegyver, valamint 150 különböző „testrész”, így szinte tényleg pontosan olyan scobee-t építhetünk, amilyet csak akarunk. Vegyük csak a mozgatóegységeket: itt a kettőlábútól a nyolclábúig, a láncpáncsoltól a kerekű gurulóig rengeteg különböző variációval találkozhatunk – és természetesen mindegyik eltérő tulajdonságokat (sebesség, páncélzat, teherbíró képesség,

ugróképesség) biztosít. A fegyverek terén is hasonló a változatosság, a fűrésztől és az elektromos kardoktól kezdve a lezereken át egészen a gépágyúig és a rakétáig terjed a kínálat. Minden gépre négy fegyvert szerelhetünk, kettőt a karok helyére és kettőt a vállakra – érdemes kísérletezni a különböző variációkkal (mivel egyszerre akár tíz SV-t is tarolhatunk a garázsunkban, bőven lesz majd erre lehetőségünk). Mindössze arra kell csak vigyaznunk, hogy az alkatrészek egy adott gyártó gépeihez tartozzanak, például egy Il Venturo rakéta nem szerelhető fel egy Kojima-gyártotta robotra.

A scobee-k nélkülözhetetlen alkatrésze egy chip, ami tulajdonképpen egy központi számítógép, és a célzást segíti. Ezek valamilyen állat alakját viselik, és saját(ós) személyiséggel bírnak. En például egy farkas formájút vettem első SV-mbe, és igencsak meglepődtem, amikor elkezdett cinikus megjegyzéseket eregetni. Ha sikerült valakit

szétlőnöm, azonnal jött a „Na, ez tuti véletlen volt!”, ha rengeteg győzelemmel eltelve elhagytam az arénát, akkor a képernyőre vágta, hogy „Menekülsz, mi?” Bár nagyon jól működik, már annak a határán vagyok, hogy lecserélem, mert egyszerűen idegesítő – ti semmiképpen ne ezt a fajta választátok... (Bár a pesszimista kutyalán talán még ez is jobb!).

A játék címe egy igen egyedül megoldásból ered: a gépek ugyanis fel vannak szerelve egy álcázó berendezéssel. Ez az Optical Camouflage nevet viseli, és rendkívül fontos lesz a játék során. Ehhez külön generátor(ok)at kell venni (ezek erőssége

a kódszámukban levő római számától függ), és azokat felszerelni a gépre. Az X-gombbal kapcsolhatjuk be, és amíg működik, a gyen-

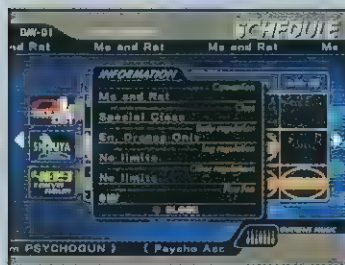
gebb gépi ellenfelek nem látnak minket (a nagyon durvák azért észrevesznek), és senki nem tud minket befogni, azaz ilyenkor a célzóautomatika nem működik. Persze véletlenül még simán eltalálhatnak, ilyenkor azonnal elmúlik az álca, és máris szabad prédává válunk. Célszerű a harcban mindig bekapcsolva tartani, majd ha lemerül, egy biztonságos zugban megvárni, amíg

## KÓDOK HELYETT

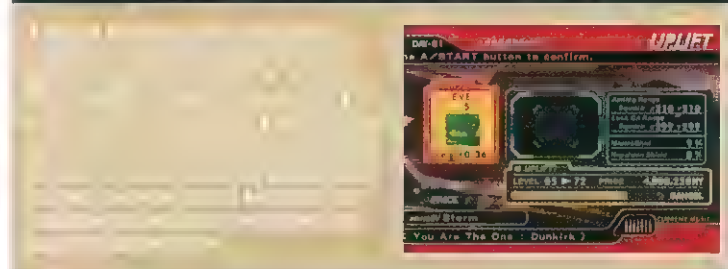
Bár cheatek nincsenek a programban (legalábbis egyelőre nem adták ki), mégis van néhány lehetőség a játék megkönnyítésére.

1. Minden nap szerezhetünk 1000 NY-t, ha a térképen a kis snowboardos figurát a jobb karral tízszer megfogtatjuk.
2. Az 55. napon van egy verseny – Me and Rat neven – ahol egy lövéssel kiiktatható Drone-ok jönnek ellenünk (szinte meg sem tudnak sebezni minket). Itt túrelmünkől függően több millió NY-t is összeszedhetünk.
3. Minden hatodik napon a három SV-kereskedő speciális gépet árul, egyedi fegyverekkel, természetesen emelt áron.

Ha végigvittük a játékot, és elindítjuk az így kapott „Clear” nevű állást, minden napon, ami egyben primszám is (1, 2, 3, 5...), különleges, a legerősebb ellenfeleink által használt SV-eket vehetünk (pl. Charga, Tolomeo) az extra fegyverekkel együtt. Ezek testését viszont nem változtathatjuk meg.



## MIRE JÓK AZ ÁLLATOK?



## ➤ Bizonyos okoknál fogva szeretek a helikopterleszállók környékén flangálni







➤ Azt hiszem, elárultam, hol vagyok - de már nem fogja tudni kihasználni...



feltöltődik az energiája. Szerencsére mi felismerhetjük a rejtőző ellenfeleket, mert az árnyékuk, illetve az általuk felvert por igencsak árulkodó.

A harc másik jellegzetessége, hogy a scobee-k igen nagyokat tudnak ugrani, akár harminc méter magasra is. Ezzel kikerülhetjük a nem kívánt konfliktusokat, felülről támadhatunk, vagy akár egy épület tetejéről mesterlövészkedhetünk is.

A kis térképen még két állomás található, melyekről nem ejtettem szót (a garázs azt hiszem egyértelmű lesz, itt lehet szerelni és állást menteni). A Sonic Amp egy zenebolt, ahol különböző kislemezeket vehetünk meg, ezeket harc közben hallgathatjuk. Minden előadó japán, ezért nem biztos, hogy a számok osztatlan sikert aratnak – mindenestre dicséretes, hogy az előadoktól rövid információkat is megnézhetünk, sokszor a weboldaluk címével együtt. Nekem legjobban a Dunkirk nevű – valószínűleg kitalált – formáció muzsikája tetszett legjobban, pechemre róluk semmi értekelhetőt nem írunk, azóta sem akadtam nyomukra.

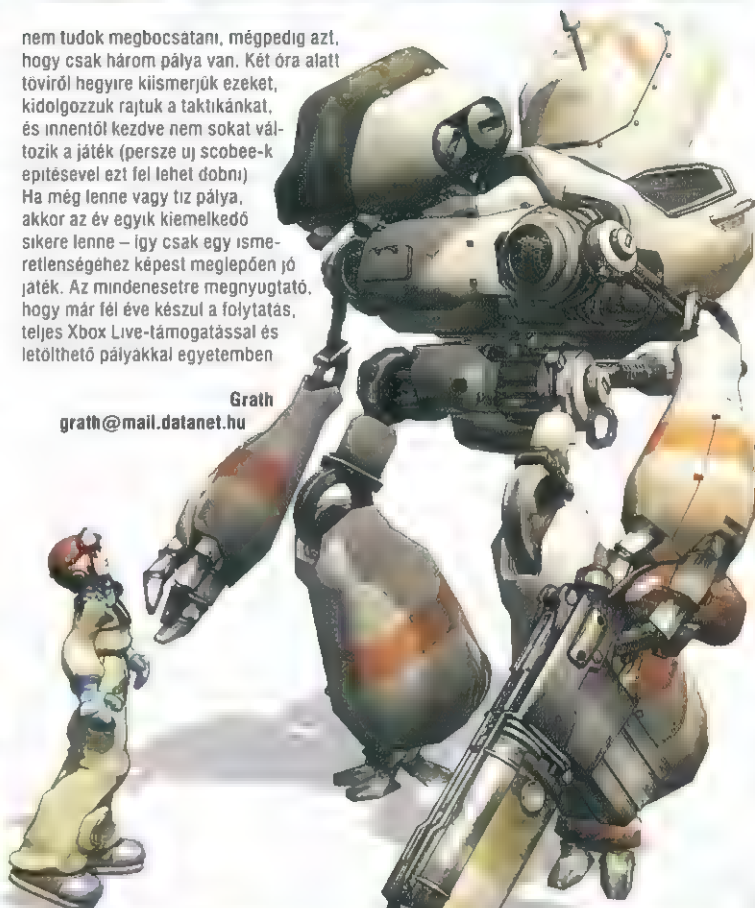
A másik hely a Plus Tech, ahol gépünk alkatrészeit, fegyvereit és a chipecet fejleszthetjük. Utóbbi esetben a célzás javul jelentősen, vagyis az a terület növekszik

meg, amelyen belül automatikusan befogjuk az ellenfeleket. Az alkatrészeket könnyebbé illetve nehezebbé tehetjük, ami persze egyaránt jár előnyökkel és hátrányokkal. A könnyű lábak például nagyobb ugrást, és gyorsabb haladást biztosítanak, a nehezek pedig megnövelt teherbírást és páncélzatot. A fegyvereknél a könnyített verziók több lőszerrel rendelkeznek, a durvábbak pedig nagyobb sebességet (persze a súlyuk is változik). Igen sokat kell játszani, amíg ki tudunk alakítani egyfajta egyensúlyt, amíg minden ráfér a gépre, amit csak szeretnénk, megsemmisítjük.

Nekem igencsak bejött a Phantom Crash pénzügyi togozatos-gépfelkészítő rendszerre, melyet leginkább talán a Sega GT-hez lehetne hasonlítani. Teljesen eltérő gépeket alakíthatunk ki, és még a masinákban belül is sokat lehet variálni. A grafika erős közepes a kitűnően animált és stílusos SV-vel, a fantasztikus alca-effekttel, és a furcsa homályosítással, ami miatt a távolban nem tudjuk kivenni a részleteket. Az is tetszett, hogy külön festéseket, matricákat vásárolhatunk, és saját képre formált gépünkkel indulhatunk az osztott képernyős viadalokban barátaink ellen. Bevallom, engem teljesen magával ragadott a játék, azonban egy hibát

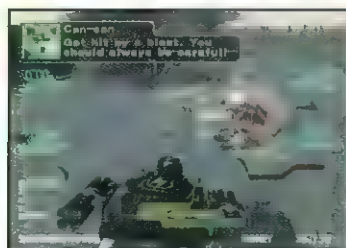
nem tudok megbocsátani, mégpedig azt, hogy csak három pálya van. Két óra alatt töviről hegyre kiismerjük ezeket, kidolgozzuk rajtuk a taktikánkat, és innentől kezdve nem sokat változik a játék (persze új scobee-k építésével ezt fel lehet dobni). Ha még lenne vagy tíz pálya, akkor az év egyik kiemelkedő sikere lenne – így csak egy ismeretlenségéhez képest meglepően jó játék. Az mindenestre megnyugtató, hogy már fél éve készül a folytatás, teljes Xbox Live-támogatással és letölthető pályákkal egyetemben.

Grath  
grath@mail.datanet.hu



## PUSZTÍTANI JÓ

Igen szép összegeket kereshetünk minden arénában, ha a megrongálható dolgokat felrobbantjuk. Így kedvünkre adhatunk a felhalmozott benzines hordóknak, a kocsinak, a buszoknak és a Shibuya pályán a barna konténereknek. Ezzel mindenhol körülbelül 50.000 NY-t kereshetünk, de a Tokyo Aqua helyszínen, minden hordót felrobbantva és a felszínen is mindent legyalulva ennek akár kétszeresét is zsebreveghatjuk.



**MELLETTÉ**

- Rendkívül eltérő gépeket alakíthatunk ki
- A láthatatlanság nagyon jó ötlet volt
- A tápolgatós játékmenet teljesen magával ragadó

**ELLEN**

- Komolyan gondolták, hogy csak három pálya van?
- Csak egyetlen elmentett állásunk lehet
- A párbeszédnek unalmasak és feleslegesek

## PEREPUTTY

- Phantom Crash  
Phantom Crash
- MechAssault  
Microsoft
- Robotech Battlecry  
TDK

4 játékos

NTSC

## ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	82
HANG	86
SZAVATOSSÁG	83

WWW.PHANTOMCRASH.NET

## ÍTÉLET

**86**





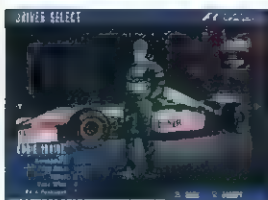
A monacói hajtókanyarban szokás szerint szépen összegyűlünk



A legrövidebb út még mindig az egyenes



Attól tartok, számomra itt a verseny vége



■ Az idei bajnokság még nincs lefutva

# FORMULAONE2002

TÍPUS AUTÓVERSENY KIADÓ

FEJLESZTŐ

MEGJELENÉS 2002.11.01. PAL

A Sony már elég régóta küzd az F1-rajongók kegyeleért, meghozza meglehetősen sikerrel, hiszen a közel-múltban igen szép eredményeket ért el PSX-en. A PS2-tulajdonosok számára azonban tavaly egy elég kiforratlan játékkal rukkoltak elő. Amikor volt szerencsem tesztelni, reményemet fejeztem ki, hogy a 2002-es kiadásra majd behúznak a fejlesztők, és úgy látszik, meghallgatásra találtak az óhajaim – melyek eszerint nyilván nemcsak az én óhajaim voltak. Az egész már eleve úgy kezdődött, hogy

a fejlesztők feltették maguknak a kérdést: „Szépitgessünk a már meglevő játékon, vagy inkább tegyünk hátrafelé egy lépést, és engedjünk teret az összes tapasztalatunknak egy teljesen új játék keretein belül?” Nagyon okosan az utóbbi mellett döntöttek. Csupán bizonyos elemekhez ragaszkodtak a régi játékból, ami viszont természetesnek mondható, hiszen ezek közé tartozott a szédlő sebesség érzetét keltő képrásmintázás, és szimulációs üzemmód, ami szinte minden F1-rajongó számára alapkövetelmény

Hivatalos – azaz licencelt – játékról leven szó természetesen az összes pálya és csapat szerepel a játékban a 2002-es idénynek megfelelően. (Habár nyilván nem 100%-osan naprakészen követve a valódi eseményeket, mert az Arrows csapattal versenyezhetünk akár Suzukában is, noha a

Német Nagydíjon indultak utódjára.) A FIA által még 1993-ban betiltott, viszont a csalások elkerülése végett újabban ismét engedélyezett kipörgés-gátló is jelen van (lehetetlen volt ellenőrizni, hogy melyik csapat használja ilyesmit, ezért in-

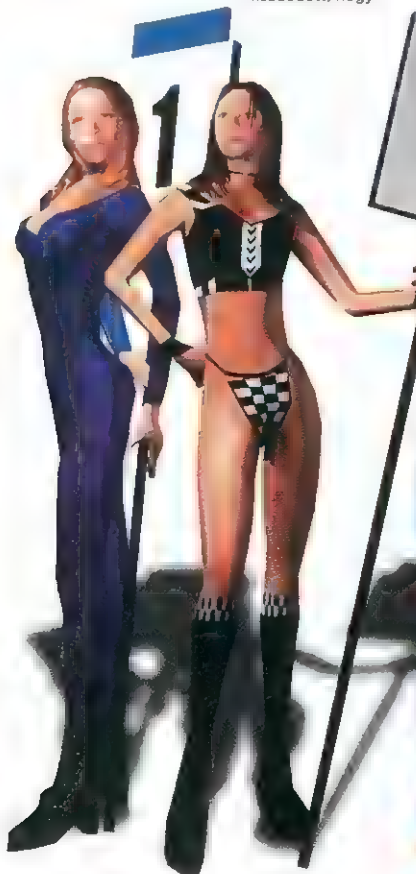
kább legalizálták): klasszul hallani is, ahogy a műszer szabályozza a gyújtást, és persze tapasztalni is lehet, hogy a kerekek sosem pörögnek ki. Szóval minden nagyon eredeti, és az eredetiségre való törekvés szerencsére a játszhatóságon is megmutatkozik.

A játék ugyan továbbra sem sorolható a PC-s szimulátorokkal egy kategóriába, de érezhetően abba az irányba tolódott el a hangsúly. A cél az volt, hogy minél inkább a játékosok nappalijába varázsolják az F1-versenyek hangulatát annak minden elemével, hogy valóban egy F1-autóban érezhesse magát az ember. Ennek megfelelően életszerűbb lett a fizika, kicsúszások gyakran előfordulnak, s az ellenfelek mesterséges intelligenciájával sincs gond. A szimulációs módban igencsak nehéz előzni, nagyon pontos kormánymozdulatok kellene ahhoz, hogy közben ne veszítsük el az uralmat a járgány felett

Az elethűség érdekében az irányítást meglepően érzékenyebbé tették. Eleinte mondjuk lehet, hogy nagyon rángatjuk a kormányt ennek következtében, de idővel bele lehet jönni, és rá lehet érezni az ideális ívekre. Akár valódi – GT Force, vagy bármilyen más PS2-höz kapható – kormányval is lehet játszani, s ezzel kapcsolatban nagyon klassz, hogy kétféle feedback beállítás is létezik. A gyakorlatlan játékos sokszor nem érti, miért nem akar fordulni a járgány, de amikor keményen

ellentart a kormány, bizony egyből rájön. Az alapbeállítás nagyon jól el van találva, de amellyel tehát választható egy enyhébben rázó mód is

A játékban nemcsak a futamokon, hanem az azt megelőző eseményeken is végigmehetünk, ugyanis a szimulációs mód maradt a régi. Mindenek előtt kérhetünk egy előzetes felvételt az aktuális pályáról, aztán jönnek a szabadedzések, az időmérés, a verseny előtti melegítés, és végül csak úgy: a verseny. Megtehetjük azt is, hogy a végén kezdünk – már ha extra kihívásként az utolsó pozícióból akarunk felfejlődni. A technikai megszállottaknak rendszeresítve van garázs menüpont, ahol tíz különböző kategóriában lehet ügyeskedni – többek között természetesen a kipörgés-gátlón is állíthatunk. A versenyt indítva ezután meghatározhatjuk a stratégiát, vagyis hogy egy, kettő, vagy három kiállást tervezünk – már legalábbis ha a teljes távon végigmegyünk. (Az Options menüben beállíthatunk 10, 25, vagy 50%-os távozt is.) A kiállítás természetesen a gumielhasználódás miatt szükséges, de javítgatásokra is gyakran szükség van – merthogy a koccsikat „szépen” össze lehet zúzni. Letörhetjük a legterelő szárnyakat, sőt az egész orrát is az autónak. A panelek tényleg úgy válnak le, akár a valóságban, s szembetűnő a hiányuk: az említett esetben remekül érzékelteti a játék, ahogy megszűnik a szárnyak által biztosított leszorító erő. Durvább baleseteknél az első kerekeket is kitörhetjük, ami elég nagy baj, mert kerék nélkül nem lehet befejezni



A játékban meg vidáman nyomul az Arrows



Kezd a Ferrari Schumi egykori gokartjához hasonlítani





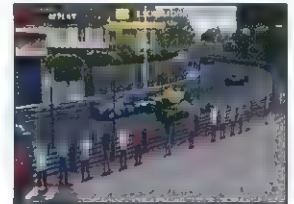
➤ Raikkonen immár nem probléma, Barrichello meg úgyis elenged...



➤ Ez a Minardi talán túl magasra tör



➤ Ezt sikerült jól eltolni. Azaz feltolni



egyetlen kört sem, azonnal leírunk minket a mezőnyből. A sérüléseket ugyan ki lehet kapcsolni, de a lelki nyugalmunk megóvása érdekében talán még hasznosabb újdonság (amit még versenyjátékban nemigen tapasztaltunk), hogy menet közben, a pályán is lehet állást menteni. Hogy azt már több F1 játékban is megszokhattuk, szintén opcionális a hibalehetőségek beiktatása. Motorhibák tehát előfordulhatnak, ami szintén a kocsi gyengébb teljesítményét vonja maga után.

Jó hír, hogy a fair play szabályai szerint a többiek szintén összetörnek magukat, illetve felmondhatja az ő autójuk is a szolgálatot. Még ha tíz százaléka vesszük vissza a versenyek hosszúságát, akkor is lesz jónéhány olyan rivális, akinek a kocsiját egy palánk mellé húzódba, füstölögve látjuk a pálya szélén. A kiállításokról, és a verseny egyéb eseményeiről folyamatosan tájékoztatást kapunk. Rádión közlik velünk többek közt azt is, hogy melyik szakaszon milyen teljesítményt nyújtottunk önmagunkhoz képest. A rádiós kapcsolat pedig kétirányú, tehát amikor ki

akarunk vonulni a boxba, azt jeleznünk kell. Ezt a Select lenyomásával tehetjük meg, mire a csapatfőnök átgondolja a dolgot, s hamarosan visszaszól, hogy egyetért-e vagy sem. Csak akkor érdemes rákanyarodni a boxutcára, ha már zöld utat kaptunk – különben csupán végiggyurulunk a garázsok előtt, és értékes másodperceket veszünk.

A rádiózás miatt a Studio Liverpool látszólag hanyagolta a sokáig alkalmazott PSX-es kommentátorokat, de valóban csak látszólag, ugyanis meghagyták a Spectator módot a játékban, aminél egyszerűen csak nézőként kell részt vennünk. Az angol verziót – csak úgy mint a valódi közvetítések esetében – Martin Brundle, és James Allen kommentálja, tehát Allen váltotta fel a már veteránnak számító Murray Walkert.

Az alkotók a türelmetlenebb játékosokról sem feledkeztek meg, tehát van Quick Race mód is, aminél csak meg kell választani a helyet és az autót, és már a gázba is lehet taposni. Ezeknél a gyors futamoknál a körök számát is meghatározhatjuk, és ami még lé-

nyegesebb: a játékosok számát is – tehát van osztott képernyős, kétjátékos mód is.

A Time Attack módon szemiátomást csiszoltattak a tavalyi kiadáshoz képest. Összesen 10 kört mehetünk egy kiválasztott pályán, s ennek során próbálhatunk eredményt elérni. Az autó nem sérül, viszont ha levágunk egy kanyart, az a köreredmény semmissé tételét vonja maga után – onnantól pirosra vált a stopperóra számlálója. Az elrontott körökön nem muszáj végigmennünk, mert rendszeresítették egy igen baráti „kör átugrás” opciót, s magát a Time Attacket is befejezhetjük idő előtt, amennyiben úgy érezzük, hogy már elértük a maximumot. Természetesen versenyezhetünk szellemautó ellen is. Alapvetően a saját legjobb eredményünket mutatja a szellem, de a memóriakártyáról is beolvashatjuk – és ezzel összefüggésben persze ki is menthetjük.

Végül, de cseppet sem utolsó sorban van még az Arcade mód. Gyakorlatilag ez a legnagyobb újítás, az alkotók ezzel kívánták megkönyvézni azokat, akik nem tartoznak a játékosok kemény magjához. Az Arcade módban egészen más érzés maga a verseny. Először is sokkal gyorsabb: Schumi idei körrekordját a Hungaroringen például úgy is megdönthetjük, ha netán egyszer keresztbefordultunk közben. Másodsorban egyszerűbb is a dolgunk, mert a játéktérmi szabályoknak megfelelően a mezőny nem húz el, s egykettőre az élre állhatunk. A szabályok szintén mások, mint egy normál F1-futam, hiszen a játékos teljesítménye pontozva van, s az alapján – a futam befejezésével – egy örökranglistára kerül fel a neve. A pontozás független a versenyen elért helyezéstől, tehát a ranglistán anélkül is az élre kerülhetünk, hogy megnyernénk az adott futamot. Az eljárás ötletét egyébként a Wipeout Fusion Zone módjából merítették az

alkotók: minél több időt töltött el a pályán, annál magasabb lesz a pontszámunk, illetve szorzókat kapunk a koccanásmentesen megelőzött autók után. Az Arcade-módban szintén tudnak sérülni a kocsik (de egészen másképp, mint a szimulációnál, és ezért a boxba sem állhatunk ki). Nem keletkeznek drasztikus elváltozások a kocsin, hanem egy kijelző mutatja a járgány épességét, s totálkar esetén a kocsi elkezd füstölni, s egy Game Over felirat kíséretében leal!

A grafika kétségtelenül olyan pontja a játéknak, ami miatt dicséretet érdemel. Az autók teljesen korrektül festenek, legfeljebb annyiban maradnak el az EA-féle modellektől, hogy nincs realtime tükröződés a fényezésükön. A pályák autentikus másolatai is megállják a helyüket, épp csak az időjárás tényezőikkel nem lehetünk 100%-ig megelégedve. Esős időben tükröződnek az aszfalton a reklámtáblák, ami jó dolog, de egy kicsit túl eszes a tukorképek, ráadásul a tölcsárnak túl élénk a színük. (Neked semmi se elég jó, Zoli – a szerk.) A grafikával ellentétben viszont az audióban tényleg nem találni hibát. Sok-sok természetes zaj közepette még az is kivehető, amikor a közvetítő helikopter rotorja a fejünk fölött kavar, a kitűnően reprodukált motorhangból pedig azonnal következtetni lehet a gép betegségre.

A játék összességében tehát sokat fejlődött. Mondjuk éppen ideje volt, hiszen mint értesülhettünk róla, az EA már nem tervezi több F1-játék kiadását – magyarul úgy néz ki, hogy a Sony-sorozata lesz az egyeduralgó. Csak aztán nehogy az legyen, hogy igazi konkurencia nélkül most majd elkényelmesednek a fejlesztők...

V.Z.  
vzoli@ipma.hu

## LOCSOLD A PEZSGÓT!

A motion captured mozgásokra külön büszké az alkotók, kiváltképp az ünneplésre „mentek rá”, aminél öt ember mozgását vették fel egyszerre, hogy teljesen élethű legyen a díjak átadása, meg a pezsgőlocsolás. Így nem nyúlnak a fődíj mellé, nem süpped bele az átvévo keze, stb. (Amúgy általában külön szokták rögzíteni az egyes embereket, s később digitálisan vágják őket össze.) Hasonlóan letisztult a box megvalósítása: például elég jópofa, ahogy a virtuális operátor a vállára vett kamerával odarohan a szerénykedő szerelők közé, s próbál „belesni” közéjük, mivel is foglalatostkodnak.



## MELLETTÉ

- Klassz az Arcade-mód
- Előnyére változott a fizikai modell
- Minden téren korszerű a technikai kivitelezés

## ELLENÉ

- Az esős idő kicsit béna
- Egyes nézeteknél poligonhibák figyelhetők meg
- Az Arcade-mód túl könnyő lett

## PEREPUTTY

- Formula One 2002  
Sony
- F1 2002  
Electronic Arts
- Grand Prix Challenge  
Infogrames

2 játékos

PAL

## ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	82
HANG	92
SZAVATOSSÁG	86

WWW.PLAYSTATION-EUROPE.COM

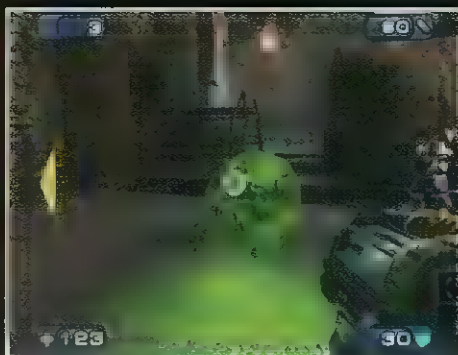
## ÍTÉLET

85





➤ Az a felém tartó rakéta nagyon nem szimpatikus



➤ Jaj, elnézést: eltüsszentettem magam!



➤ Na húzd el innen a csikot, öreg!

■ A nevével ellentétben ez a harc nagyon is valódi

# UNREAL CHAMPIONSHIP

TÍPUS FPS KIADÓ INFOGRADES FEJLESZTŐ DIGITAL EXTREMES/EPIC GAMES MEGJELENÉS 2002.11.20. PÁI

Az Unreal-sorozat annak ellenére is valószínűleg ismerős a konzoljátékosoknak – hiszen a többjátékos-módra kihagyott Unreal Tournament megjelent DC-re és PS2-re is –, hogy az igazi sikereit PC-n aratta. A sorozat legújabb hajtása, a Championship kizárólag Xboxra készült el, bár akik ismerik a pár hónapja PC-re megjelent UT 2003-at, azok azért gyakran fognak benne találkozni a déja vu-érzéssel. Csakúgy, mint az istenadta nép nem a fociért vagy a hokiért lelkesedik, hanem a modern gladiátorviadalokért. A birodalom felségterületén található különböző bolygók legveszélyesebb részein (lárvával körített sziget, mérgező köddel borított mocsár, elképesztően hideg tundra) arénákat

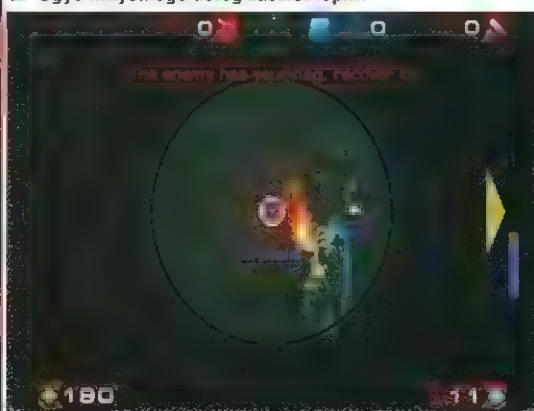
alakítanak ki, amelyekben aztán a versenyzők eldönthetik egymás közt, ki is a legjobb. Mi is egy ifjú harcost alakítunk, aki szeretne feljutni a ranglisták csúcsára. Első feladatunk rögtön ennek a figurának a kiválasztása lesz, és bizony ez igencsak befolyásolja későbbi teljesítményünket, a célra vezető taktikánkat. Igen fontos, hogy az adott személynek mi a kedvenc fegyvere, hiszen minden meccs elején ezzel indulunk – ráadásul ezt használva sokkal jobb teljesítményt nyújtunk. Szintén nem mindegy, hogy az adott figura milyen fajhoz tartozik – ugyanis a bajnokságban hat különféle nép méri össze tudását. Vannak köztük fürge, de gyengécske fajok, és persze tank-szerű, böhöm lények is. A legérdekesebb fajta azonban kétségkívül a Nightmaresé: ők ugyanis kevés életerővel indulnak, de a vámpírokhoz hasonlóan az általuk okozott sebzés egy részét gyógyulásra használják fel.

Ez az RPG-kból vett ötlet igen jól sült el – mindenki megtalálhatja a saját stílusának megfelelő fajt, helyre kis fegyverrel küzdő karaktert. Ha kiválasztottuk a legszimpatikusabb (bár aki ill szimpatikusnak talál, annak elég furcsa izlése van) figurát, akkor a következő lépés a csapattársak összegyűjtése. Öt másik alakot kell összeválogatnunk, akiket aztán a gép fog irányítani. Ezek a botok három szempont alapján vannak kategorizálva (gyorsaság, pontosság és taktika), amelyeket szintúgy ajánlatos figyelembe venni a választáskor. Próbáljuk úgy összeválogatni a bandát, hogy eltérő képességeiket fel tudjuk használni – legyen gyors emberünk, legyen mesterlövész, és persze pár rakétavető is.

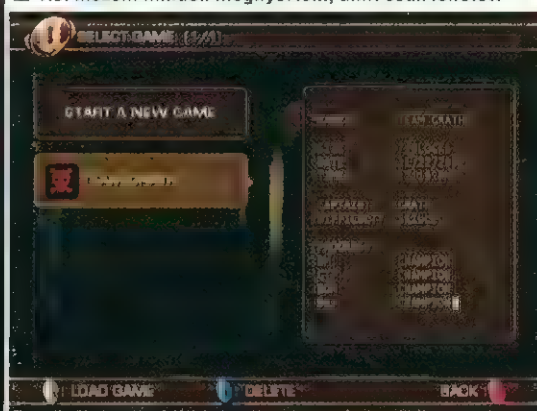
## Kaotikus ütközetek

Ha minden kellék megvan, akkor jöhet a küzdelem: minden játékfajtában hét, egyre nehezező viadal vár ránk, de persze külön meccseken is megmérkőzhetünk. A Deathmatch, Team Deathmatch, illetve a

➤ Ugye milyen égő dolog zászlót lopni?



➤ Azt hiszem minden megnyertem, amit csak lehetett









# FEGYVEREK

## Translocator

Tárcapacitás: 5 (teleport-modul)

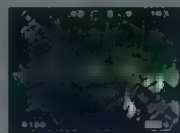
Elsődleges tüzelési módban használva egy kis modult lehetünk ki, ami egyfajta teleport-kapuként működik – a másodlagos tüzet használva azonnal ide kerülünk, legyünk akár a pálya ellentétes végén. Ezt rengeteg módon használhatjuk fel, például nagyon jó a közlekedés felgyorsítására: magunk elé dobálva, majd mindig előreteleportálva rendkívül hamar tehetünk meg nagyobb távolságokat. Szintén ez a megfelelő eszköz a védekezés megkönnyítésére: a saját bázisunkon, illetve kapunk mellett elhelyezve, majd veszély esetén használva azonnal a megfelelő helyre kerülhetünk. A modult kameraként is felhasználhatjuk, ha kilövés után ismételt az elsődleges tűzgombot használjuk. Ennek túl sok értelmét nem találtam, de nem tartom elképzelhetetlennek, hogy az interneten játszva hasznos lehet, mondjuk egy zászló védelmének kiképzésére. Ha a kameramódus használata után megismerjük az elsődleges tüzelést, akkor a kilőtt modul visszakérül a Translocatorunkba. Még két dolgot emelnék ki a Translocatorral kapcsolatban: ha pont akkor teleportálunk, amikor valaki rajta áll a kis modulon, akkor őt sikerült elintéznünk. A másik dolog pedig az, hogy „töltényt” nem fogunk hozzá találni, lévén a Translocatorunk folyamatosan regenerálja őket.



## Shield Gun

Tárcapacitás: 100 (energiatelepe)

Ezt a fegyvert szinte senki nem használja, pedig igen hasznos kis holmi. Az elsődleges tüzeléssel fel-tölthetjük sűrített levegővel, amit aztán rögtön ki is lövünk, ha hozzáérünk egy ellenfélhez. Ez elképesztően sokat sebez, viszont nyilvánvaló hátránya, hogy meg kell vele tapizni az ellenfelet – ezt pedig nem sokan hagyják. Ha a lábunk elé célzunk, és akkor engedjük ki a felhalmozott levegőt, amikor ugrunk, kis sebződés árán sokkal messzebbre pattanhatunk (Double Dominationben, ahol nem használható a Translocator, ezzel nagy előnyre tehetünk szert). A másodlagos tüzeléssel egy zöld pajzsot vonhatunk magunk elé, ez az energiatelegeket (Shock Rifle, Link Gun, Lightning Gun) nagyrészt hatástalanítja, visszaveri, de így a többi fegyver is valamivel kevesebbet sebez. Hangsúlyoznám, hogy a pajzs csak előlőli véd, ezért adott esetben hátrálva kell használni (mondjuk ha a zászlóval menekülünk). A pajzs arra is kitűnő, hogy csökkentsük az esésekből eredő sebződéseket, ehhez a lábunk elé kell célozni. Csak a pajzs-funkció fogyasztja az energiatelegeket, de használat után gyorsan vissza is tölti azokat.



## Assault Rifle

Tárcapacitás: 160 (töltény) / 8 (gránát)

Ez a kezdőfegyverünk, ezért aztán nem valami erős darab. Bár a tárat nagyon gyorsan tudjuk kilőni, legfeljebb a súlyosan megsebzett ellenfeleket tudjuk ezzel végleg kiiktatni. Másodlagos funkciója már hasznosabb, ezzel gránátokat tudunk kilőni (minél tovább tartjuk nyomva a másodlagos tűzgombot, annál messzebbre repül). Ezzel már komolyabb pusztítást tudunk végigvinni, arra pedig különösen alkalmas, hogy egy szűk átjárót zárjunk le rövid időre.



## Shock Rifle

Tárcapacitás: 50 (töltény)

Elsődleges tüzelési módban a Shock Rifle egy gyengécske, ám gyors sugarat lő ki, másodlagosan pedig egy lassú, de nagyobb területen ható energiagömböt. Ezekkel ugyan nem érünk el nagy eredményt, viszont a kétfajta lövést kombinálva óriási sebezhetünk. A lassú gömböt kell eltalálni a sugárral, ilyenkor – összesen öt töltény árán – az hatalmasat fog robbanni, és mindenkit szétszaggat, aki épp a környéken tartózkodik. Ez főként védekezésnél hasznos, egy jó helyre beállva mind a zászlót, mind a kaput elérhetetlenné tehetjük.



## Link Gun

Tárcapacitás: 120 (töltény)

Meglehetősen gyengécske fegyver, érdemes minél hamarabb lecserélni valami ütősebbre. Elsődleges tüzelési módban kis lövedékeket lő ki, másodlagosan pedig egy egybefüggő plazmacsokit. Utóbbi elég jól célra tart, de elég hosszú időbe kerül, míg leszívja valakinek az életerejét. A Link Gun különleges képessége, hogy ha egy Link Gunt használó társunkra irányítjuk a másodlagos tüzet, akkor az ő lövéseinek ereje elképesztően megnő – az egy egész jó koncepció, kár, hogy viszonylag ritkán használhatjuk ki.



## Mo-Killa

Tárcapacitás: 50 („takonygömb”)

Kitűnő védekező fegyver, offenzív taktikákhoz csak nagyon ritkán alkalmazható. Kis zöld köpeteket lő ki, melyek minden felületen megragadnak, és pár másodperc múlva – vagy ha valaki a közelükbe ér – felrobbannak. Elsődleges módban jó gyorsan szórhatjuk ki kicsiny gömbjeinket, másodlagosan viszont egyszerre szívhatunk fel, majd köphetünk ki egy nagy adagot (maximum tíz darabot). Utóbbival egy telitalálat szinte bárkit azonnal megöl, ám erre építeni igencsak kockázatos dolog. Sokkal hasznosabb, ha a zászló/kapu környékét hintjük meg, ha közeledik egy támadó – ezen az aknamezőn nem nagyon fog átkelni.



## Minegun

Tárcapacitás: 250 (töltény)

A gépfegyver meglehetősen hatékony, hiszen rengeteg töltényt fér el benne, és ezeket rendkívül rövid idő alatt ki is üríthetjük. A két tüzelési mód között a pontosságban és a sebességben vannak különbségek: az elsődleges gyors, ám pontatlan, míg a másodlagos kicsit lassabb, ám sokkal pontosabb. A fegyver legnagyobb hátránya, hogy pár másodpercre belelelik, amíg a rendszer felpörög, és a golyók elkezdnek kiáramlani – ez neha az életünkbe kerülhet.



## Flak Cannon

Tárcapacitás: 50 (töltény)

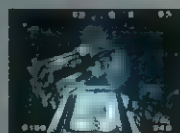
A Flak az egyik legjobb és legnépszerűbb fegyver az UC-ben; ha közepes vagy kis távolságban kell harcolnunk, ezt használjuk! Elsődleges módban kilenc repeszt lő ki, melyek a távolsággal egyenes arányban veszítenek pontosságukból. Ez a módszer különösen alkalmas a zárt terekben zajló harcra, ugyanis a repeszek egyszer visszapattannak a falról – így például mandinerrel lövelünk be a sarkokon. A másodlagos lövéssel egy repeszgránátot lövelünk ki kis távolságra, ez szintén szűk folyosókon, esetleg telitalálatnál hasznos.



## Rebel Launcher

Tárcapacitás: 48 (rakéta)

Minden FPS-ek királya itt is nagyon jó formában van. Használhatjuk egyes lövéssel (elsődleges tűz), legfeljebb három rakétát széles vonalban eleresztve (másodlagos tűz), vagy három rakétát egy irányba kilőve (másodlagos tűz lenyomva, ez alatt egy pillanatra az elsődleges tűz). Ráadásul, ha pár másodpercig rajta tartjuk valakin a célkeresztet, akkor a rakétavető begyógya az ellent, és ilyenkor jó eséllyel találjuk el akkor is, ha izeg-mozog (a dolog azért nem működik 100%-osan). Mivel a rakéta viszonylag lassan halad, ezért a messzebb levő ellenfeleknél próbáljunk meg elejükre célozni.



## Lightning Gun

Tárcapacitás: 30 (töltény)

Az eredeti Unreal Tournament mesterlövész-puskáját helyettesíti ez a villámokat lőő fegyver (ennek az volt az oka, hogy most már ne lehessen rejtvé lővöldözni, így már mindig látszik, hogy honnan jön az áldás). Másodlagos funkciójával zoomolhatunk, így könnyebben tehet eltalálni az ellenfeleket. Közelharcban soha ne használjuk, inkább keressünk valami védett, magas helyet, ahonnan belátjuk a terep nagy részét, és célzunk fejre...



## T. A.G Rifle

Tárcapacitás: 1 (lézer)

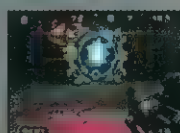
Ez a fegyver azonnal eltűnik, amint elhasználjuk, ezért nem szabad elpocsékolnunk. Ha pár másodpercig ugyanarra a helyre célzunk, akkor a pálya tetején levő lézérágyúból egy igen erős löket indul meg a becélozott helyre (pont ezért nem működik zárt, fedett területen). Ennek környékén minden elpusztul, úgyhogy célszerű nem közelharcban használni – sokkal inkább megfelel bázisok védelmének kiiktatására. A másodlagos tűzgombbal zoomolhatunk.



## Ball Launcher

Tárcapacitás: 1 (labda)

Nem igazán fegyver, hanem a Bombing Run üzemmód kiegészítője. Ha hozzánk kerül a labda, ezt vesszük a kezünkbe (fegyvert váltani nem lehet). Ebből lehetünk ki a labdát, ha messziről akarunk gólt szerezni, vagy passzolni akarunk. Utóbbi könnyíti meg a másodlagos tüzelést, amivel egy társunkat foghatjuk be, így majdnem 100%-os pontossággal adhatjuk át neki a labdát.







➤ Nem hülye ez a Kleopátra, felgyorsítva viszi a zászlót - még a lövés is lemaradt



➤ Most vagy egy titkos fegyvert találtam, vagy csak ennyire váltam láthatatlanná

– A Regeneration (le, le, le) természetesen életet ad és pajzsunk feltöltését jelenti, ráadásul ezzel akár az egyébként elérhető maximum kétszeresére is feltornázzhatjuk, akár 380 HP-t is jelenthet.

– Az Agility (le, le, fel) megnövelt sebességet jelent, ezzel simán leghagyhatjuk üldözőinket – természetesen ennek főként CTF-ben és a Bombing Runban van jelentősége.

– A negyedik képesség az Invisibility (jobb, jobb, bal, bal), amivel átlátszóvá válhatunk, ilyenkor csak a kékesen fénylő körvonalainkat lehet látni – ez kitűnően alkalmas egy kis oszondós gyilkolásra.

### Mindenütt jó, de legjobb többen

Természetesen az UC igazi sava-borsa a többjátékos-mód. Már a bejelentésétől kezdve egyértelmű volt, hogy ez lesz az Xbox Live! zászlóshajója, legalábbis az első hónapokban biztosan. Sajnos az is egyértelmű, hogy Európából egyelőre csak nagyon kevesek tudják ezt kihasználni, de az UC eladásai valószínűleg jövő március 14-én igencsak meg fognak ugrani (nekünk sajnos lapzártáig nem érkezett meg az Xbox Live készlet az NTSC Xboxunkhoz, ezért erről csak a következő számunkban tudunk beszámolni). Addig viszont maradj az osztott képernyő, a botok elleni harc, meg a sörögő pillantások a főmenü Play Live pontja

felé. Egyébként az Xbox Live nem csak az online játékokra jó, de később újabb és újabb pályákat és játékmódokat tölthetünk le az Xbox merevlemezére – jelenleg hat térkép van készülőben a Digital Extremesnél.

Szerencsére így sem unalmas a játék, sőt többen játsza kifejezetten élvezetes. A rengeteg pálya (több mint 30), valamint játékmód, és az eltérő karakterek még az online lehetőség kihasználása nélkül is sokáig lekötik a játékost. További variációs lehetőséget jelentenek a bekapcsolható mutatorok, melyek a játékmenetet alakítják át. Van, amikor a gravitáció lesz kisebb, és így hatalmasakat lehet ugrani, van, amikor csak egy módosított, azonnal ölő Shock Rifle-lel lehet harcolni (Instagib – célszerű itt kikapcsolni az automata célzást), és vannak poénosabbak is, mint amikor a karakterek feje a szerzett frage arányában dagad fel.

Igy a cikk vége felé már kénytelen vagyok megemlíteni a PC-s Unreal Tournament 2003-at, aminek tulajdonképpen konzolisított verziója az UC. Rengeteg hasznos opciót hagytak el az átírás alatt (ami nekem leginkább fáj, hogy itt nem lehet a fegyverek között egy prioritási sörrendet felállítani, valamint hogy kizárta a játékból a Redeemer nevű atomrakétát), és a nagyobb pályákat is elhagyták, lecserélték, megváltoztatták. Igaz, van, amiben több lett a játék: ott az egyes karakterek nem különböztek így

mint az Unreal Championshipben. Akinek egy high-tech PC-je is van, az valószínűleg kicsit húzza a száját az UC alacsony felbontása, illetve a számítógépesnél gyengébb grafika miatt – viszont konzoljátékokhoz hasonlítva már egyáltalán nem ilyen sötét a kép. Sőt, az UC igen szép játék, rengeteg speciális effektel (gyönyörű víz, színes fények), mindössze az egyes karaktermodellek kinézetét lehetne kifogásolni – mivel azonban cserében meglehetősen gyors a játékmenet, ezt elnézhetjük neki.

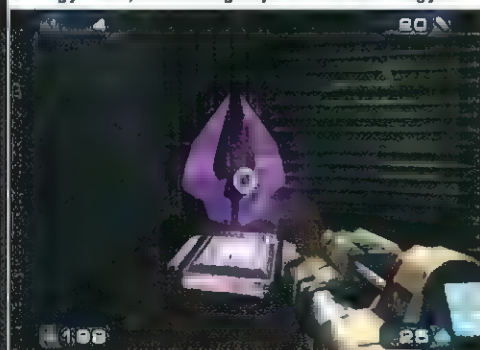
Azt viszont nem nagyon tudom megbocsátani neki, hogy a képfreissítés nem folyamatos. Nem arról van szó, hogy néha szaggatott a kép, hanem elég alacsony a sebessége. Ez nem valamilyen segítő, ha a játék sebességét feltoljuk 125%-ra, de azért ez közel sem old meg mindent. A hangokra viszont nem lehet panasz, szinte minden karakternek eltérő hangja van, amelyen átkozódnak, vagy nyugtázzák a parancsokat. A zenék is nagyszerűek, illelnek a játékhoz, csak azt nem értem, hogy a PC-s verzióban a demondó szerepét betöltő férfihangot miért cserélték le egy hölgyre – különösebb gond nincs vele, de az azért sokkal hangulatosabb volt (képzeliük el, ha a Mortalban női demondó lenne...).

Az Unreal Championship még így is, hogy legfontosabb opcióját, az internetes játékot nem is tudtuk

kipróbálni, osztatlan tetszést aratott nálunk. Többen játsza nagyszerű, és egyedül is sokkal izgalmasabb, mint azt előre gondoltuk.

Grath  
grath@mail.datanet.hu

### ➤ Úgy tűnik, rövid ideig dupla sebességgel megyek



### ➤ Na-na, csintalan fiú, azt nem szabad ám elvenni!



### MELLETTÉ

- Rengeteg eltérő karakter és játékmód
- Az adrenalin bevezetése igen jó ötlet volt
- Akár 16-an is lehet vele játszani (online)

### ELLENÉ

- A képfreissítés közel sem folyamatos
- Rendkívül sokat tölt
- Márciusig nem lesz lehetőség neten játszani

### PEREPUTTY

- Unreal Championship  
Infogrames
- Unreal Tournament (DC)  
Infogrames
- Quake III Arena (DC)  
Sega

### ÖSSZETEVŐK

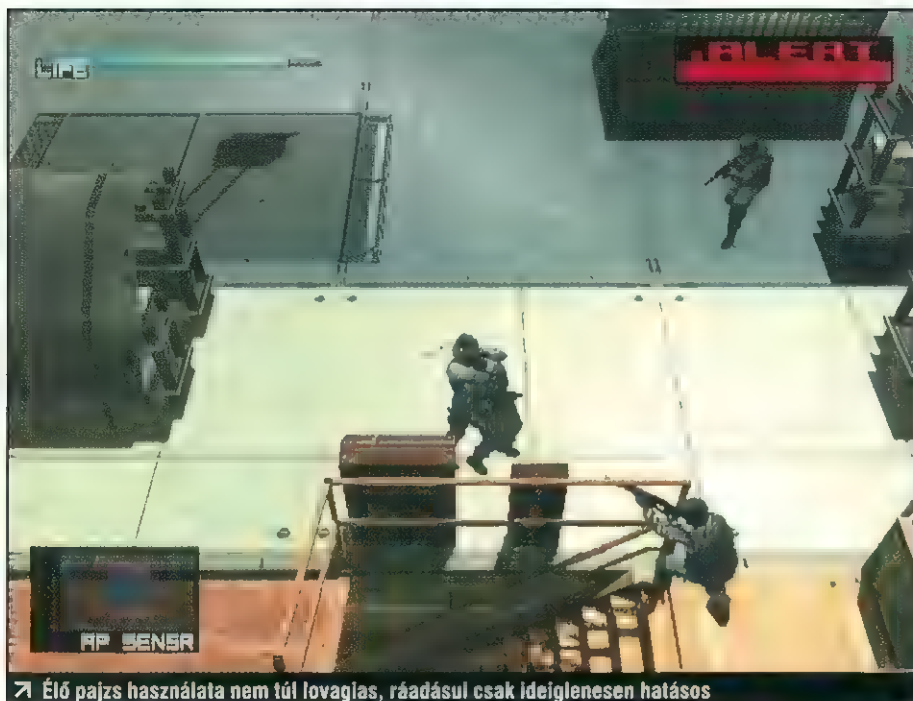
GRAFIKA	82
HANG	90
SZAVATOSSÁG	89

### ÍTÉLET

**82**

16 játékos NTSC WWW.UNREALCHAMPIONSHIP.COM





71 Élő pajzs használata nem túl lovagias, ráadásul csak ideiglenesen hatásos

## ■ Ráadás a virtuális térben

# METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE

TÍPUS KIDOLGOZÁS FEJLESZTŐ MEGJELENÉS NTSC



72 Lám még Meryl is felbukkan az MGS2-ben



rész csak a prologus, és nem is Snake ennek a játéknak a hőse, hanem Raiden – egy zoldfülű ifjonc, aki azonban a legjobb úton halad, hogy hasonló legendává váljon. Két évvel a tankhajós fejezet után a Big Shell tisztítótelepet szállják meg terroristák, s elítlik foglyul az ott látogatást tevő amerikai elnököt. A New Yorktól nem messze fekvő, a nyílt tengeren épült létesítményen kicsit hasonló az alapfelállítás, mint Alaszkában: a Dead Cell, vagyis egy terroristaelhárításra kiképzett csoport elbocsátott tagjaiból áll a bagázs, akik a „Szabadság Fiamak” kiáltották ki magukat. Az újjászervezett FOXHOUND ezen profik ellen kuldi be Raident. Minthogy a terroristák sorra verik vissza a tengerészgyalogosok ostromait, a beszivárgó ugynökökben van minden reménység. Raiden szerepében aztán hamarosan rájövünk, hogy minden mindennel összefügg, és senki és semmi nem az, aminek látszik. A színen ismét feltűnik Ocelot – sőt még Snake is – és világmeretű összeesküvésről derül fény. A sztóri ezúttal is izmos pontja a játéknak, főleg hogy a közjátékok olyan színvonalon vannak megrendezve, hogy abbol sok hivatásos filmrendező is tanulhatna. Persze ennél jóval fontosabb maga a játékművészet, de arra meg kevésbé lehet panasz.

A „taktikus kémkedő akció” nemcsak reklámszöveg a cím felett. Bár egy egész fegyverarszenálit gyűjthetünk össze a játék során és hősünk egy laza mozdulattal képes a nyakakat kitékerni, ennek ellenére a cél az, hogy emberélet kioltásához csak végszükség esetén folyamodjunk – elvégre ettől leszünk beszivárgó ugynökök. Ennek érdekében a kuszáson, lopakodáson kívül olyan dolgok vehetők be, mint a kopogtatás, vagy a figyelemelterelés egyéb módzatai. Például zajt csaphatunk egy üres tölténytár eldobásával, vagy akár egyszerűen azzal, hogy hangtompító használatával belelövünk valahol a falba. Még kifinomultabb módszer, ha egy szexmagazint készítünk oda a járőr útjába, ami

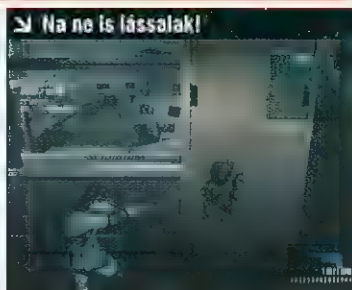
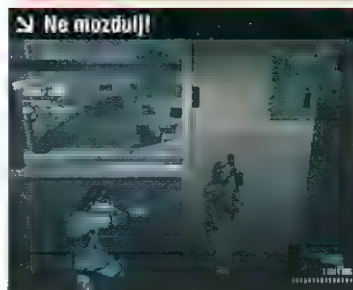
**M**egint a játék, ami fogalommal vált. Ha bárhol szó esik egy olyan játékról, ahol egyszemélyes kommandót alkotva taktikusan kell beszivarogni az ellenség vonalai mögé, előbb-utóbb óhatatlanul felmerül a Metal Gear, mint viszonyítási alap. Az összevetés pedig rendszerint azzal zárul, hogy még mindig a Konami mesterműve az étalon. A mindenkor legjobb PSX-es akciójáték most már örökre a Metal Gear Solid marad, s egyelőre a folytatásának sem akad párja PS2-n. Virulhattak tehát az Xbox-tulajdonosok, amikor kihirdette a Konami, hogy készül a Metal Gear Solid 2 Substance, ami bár PS2-re is megjelenik, elsőként a Microsoft konzoljára jött ki. Noha az eredeti játék már egy éves, nem kétséges, hogy a néhány exkluzív üzemmód és virtuális kuldetés miatt minden rajongó beszerzi, sőt a türelmetlenebbek talán még egy Xboxba is beruhaznak emiatt.

Azok kedvéért, akik nem az utóbb említett rajongói táborba tartoznak, először is lássuk, miről szól a Metal Gear Solid 2 – elvégre a Substance tartalmazza magát az eredeti játékot is. (Talán ennek is köszönhető, hogy csak dupla sűrűségű DVD-re fért fel.) A játék főhőse, Solid Snake egy különleges katona, és már nagyon régi akcióhős a Távolság-Keleten. Aki már az MSX-es (ez egy nyolcbites számítógépes platform volt) debütálása óta nyomom követik a bevetéseit, azok jól tudhatják, hogy tulajdonképpen a génjeiben hordozza a harcművészet csínját-bínját. Snake eddig már három alkalommal övta meg a világot a Metal Gearek fenyegetésétől, vagyis a félelmetes lepegetőtől, melyek nukleáris fegyverekkel is el vannak látva. Világszerte ismertté a legutóbbi, PSX-es kalandja tette, amikor egy alaszka-i támaszpontból söpörte ki a leszerelt nukleáris fegyverekre, no meg az ugyanott rejtőző Metal Gear Rex prototípusára pályázó

terroristákat, akiknek a főnöke Snake saját ikertestvére, Liquid volt. Tudnillik a terroristák vezetői ugyanannak a FOXHOUND nevű terroristaelhárító kommandónak a tagjai közül kerültek ki, melynek korábban Snake is dolgozott. A feladattal FOXHOUND-tagok közül egy kivételével mind otthagyták a Shadow Moses incidensnél a fogát, de az az egy még mindig hallat magáról. Miután a titkos Metal Gear-technológia kiszivárgott és a feketepiacra került, Revolver Ocelot (más néven: Shalashaska) az amerikai haditengerészet Metal Gearjére feni a fogát, melynek megszerzéséhez régi elvtársa, Gurukovich parancsnok elit kommandóját hívja segítségül. Nagy rutinnal veszik át a parancsnokságot a tankhajó felett, amiben a szuper fegyvert szállítják le a Hudson folyón – csak hogy a hajón ekkor már ott van Snake is, aki újabban az anti-Metal Gear csoport, a Philanthropy tagjaként dolgozik, mely szervezetet az előző részből megismert hackerrel, Otaconnal együtt kettlen hoztak létre.

Ezzel az akcióval indul a Metal Gear Solid 2, de korántsem arról szól. Anno nagy meglepetést okozott, amikor kiderült, hogy a tankhajós

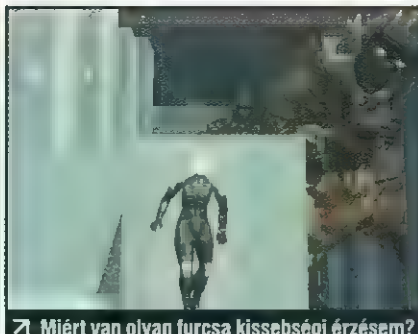
## KEZEKET FEL! ÜZEMMÓD



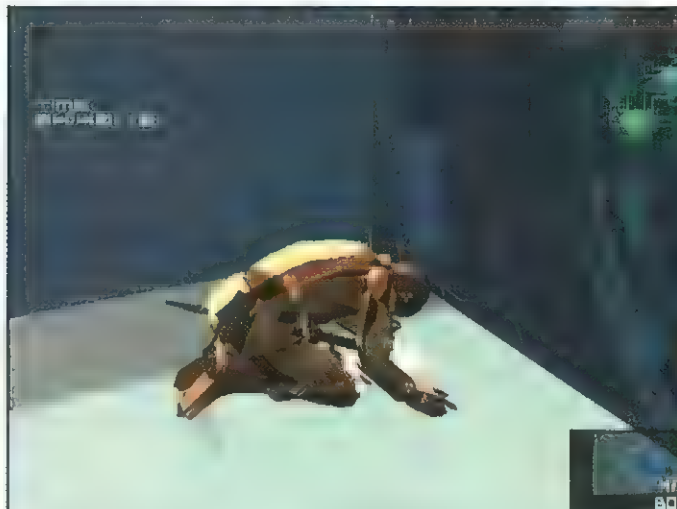
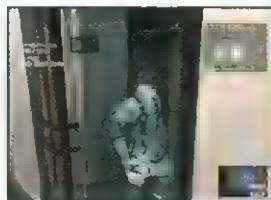




➤ Még a végén vízbe fulla végzi az élő legenda



➤ Miért van olyan furcsa kissebbségi érzésem?



➤ Szemléltatást a virtualis öröket is leköli a szexmagazinok

jó pár percig leköti. Ha észrevettelen akarunk maradni, elbújhatunk kartondobozok alá, vagy – ami a második rés újjdonsága – a szekrényekbe is. Ha hidakon vagy pallókon elkerülhetetlen a találkozás, kifüggeszkedhetünk azok oldalára (nagyon nagy poén, hogy ennek gyakorlásával erősíthetjük a markunk szorítását, merthogy a végtelenségig ugyebár nem lehet függeszkedni), a meg kényesebb helyzetekben pedig a katonákat el is altathatjuk (altatólővedekkel, vagy néhány pofonnal). Ha sikerül a közelükbe lopoznunk, megadásra is kényszeríthetjük őket, s miközben sakkban tartjuk őket, a nevesebb testrészekre célozva a javaik átadására vehetjük rá őket. A dögcedulák begyűjtése egy külön móka a játékokban (néhány cheat megnyitása-hoz), melyekből a Substance kiadásban most még több van, ugyanis a tankhajóba zárt tengerészgyalogosok némelyikétől is begyűjthetünk ilyen. Ide kapcsolódik, hogy néhány hősebb terrorista nem tojik be, hanem inkább lövése szolít fel minket. Az ilyeneket brutális fegyverrel, vagy egy lövéssel – netán közben meg is sebesítve őket – lehet megfélemlíteni.

A kaland bizonyos pontján az is előfordul, hogy úgy tudunk észrevettelen maradni, ha terroristának álcazzuk magunkat, amihez nemcsak egyenruha, de megfelelő AK geppisztoly is szükséges. Nyilván ennyiből is érzékelhető, hogy az ellenségeinknek nem csupán a fegyverzetük eredeti, hanem az intelligenciájuk is. Ehhez persze az is hozzátartozik, hogy nem túl ostobák. Minden gyanúsát megvizsgálunk, s ha valami rendellenesnek találunk, azt azonnal jelentjük. Felfigyelnek a vizis labnyomainkra, vagy ha erősen vérzik a főhős, akkor a vérsepekre is, és rögtön a nyomok után erednek. Ha gyilkolunk, nem szabad hullakat hátrahagynunk, mert ha megtalálják őket, azonnal riadót fújnak – inkább el kell őket rejtenuk, például a szekrényekbe. A realiztikusságra jellemző,

hogy nemcsak az öröket, hanem azok rádióját is kivonhatjuk a forgalomból. Ha pedig valakinek szétlőttük a rádióját, akkor az személyesen igyekszik erősítést hívni. Akadnak olyan örök is, akiknek állandóan jelentenuk kell a helyzetet, s ezért különösképp kényes eset az eltüntetésük. A hiányukat ugyanis azonnal észreveszik, s küldenek embert az eset kivizsgálására. Ha ilyenkor csak elaltattuk az illetőt, akkor szimp-lán felrúgossák a szerencsétlent, de ha hullát találunk a helyszínen, azonnal riadókészülség lesz a körzetben. A riadókészülség legnagyobb hátránya – azon kívül, hogy mindenfelé keresik az emberünket – a radar hánnya, amint ilyenkor az ellenség zavar. A szemléletes radar egyébként már régi hagyomány a Metal Gear játékokban: a segítségével nyomon követhetjük, merre kolbászolnak az örök, sőt azt is, hogy merre neznek és mekkora a látósugaruk.

Na de lássuk végre, mi újjdonságot tartogat nekünk konkrétan a Substance! A főmenu Special pontja még nem tartozik ezek közé: a tanulás, a korábbi Snake történetek, a fénykepek nézegetése, és a dögcedulák átnézése már „alapfelszerelés” volt a régi változatban is. A Missions pontnál ellenben 350 vadonutaj virtuális küldetést, plusz 150 alternatív küldetést találunk. A virtuális küldetések mibenléte már ismerős lehet a régi rajongóknak, hiszen az előző részhez is volt egy VR-kiegészítés. Poén, hogy ezekre a küldetésekre már a játék közben is elhangzik utalás (ezekkel kepeztek ki Raident), és most személyesen is kipróbálhatjuk őket. A VR-küldetések a virtualis térben, stilizált háttérrel, leegyszerűsített grafikával megrajzolt CPU-ellenfelekkel szemben zajlanak, s eleinte valami konkrét mozzanattal kezdődnek. Kezdetnek három kategória adott: a lopakodás (Sneaking), a fegyverek használata (Weapon), valamint a First Person (belső nézetes) mód, majd ezek

teljesítésével nyílik meg a Variety opció, aminél a felsoroltak kombinálva jelentkeznek, raadásul gyakran igen furcsa szituációkba kerülünk. Egy távcsöves puskával például meg kell védenünk a sebesült Meryl-t (mintha csak a Metal Gear 1-ben lennénk), vagy epp onasok elöl kell bujkálnunk. A VR-küldetéseken elért eredményekért pontszámokat kapunk, ami alapján rangsorolnak minket, s mindig csak eredményes szereplés után lehet továbblépni a következő szinthez, ami egyben nehezégi szint is. Egy-egy kategórián belül 5-10 pályát találunk, így jön össze az a bizonyos impozáns szám.

A 150 alternatív küldetés hasonlóképp a virtualis térben zajlik, de a helyszínek és a szereplők a normal játékból lettek kölcsönözve, és igen elmes feladatok vannak. Bombahatástalanítás, mindenkit kinyírni, avagy mindenkit megadásra kényszeríteni – és ezek is öt vagy tíz szinten keresztül. Mindketl üzemmodnál egyébként új karaktereket is megnyithatunk.

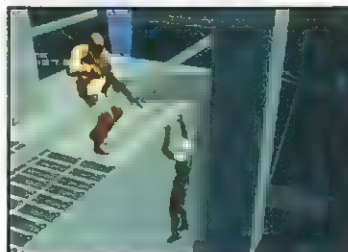
A játék régebbi rajongói talán a legkivalóbb utáltatnak a Snake Tales opciót fogják találni, ebben ugyanis Snake szerepében hat új történetet ismerhetünk meg, melyek ugyan nem illeszthetők bele szorosan az alapsztoriba, de érdekes színfoltnak bizonyulnak. A küldetések indításakor (illetve menet közben is) szövegesen tájékozódhatunk a harci helyzettől, mit is keresünk az adott helyen, s hova tartunk. (A tankhajón és a Big Shellen egyaránt tenykedhetünk.) Sajnos kőjátékokat nem komponáltak ezekhez a missziókhoz, melyek azért egy kicsit hiányoznak.

A Metal Gear 2-nek végül is ismét sikerül elkápráztatnia minket – vagy hogy a magam nevében beszéljek, engem sikerült. Minthogy már pár hónapja nem játszottam vele, már nem is emlékeztem rá, mennyire kifinomult az akció, s ez milyen igényesen van formába öntve.

Csak nagyon ritka esetben van például olyan, hogy egy hullá belesupped a háttérbe, ellenben számos mokás jeleneteknek lehetünk tanúi: például egy szűk hidon verekszünk, s eközben az ellenfelünk átfordul a korlaton és lezuhan, vagy epp egy lépcsőn keveredünk tűzharcba, mire az aldozatunk hatalmasat bukfeneczik lefele.

A játék tehát Xboxon is király lett: a grafika egy év alatt mit sem veszített a fényéből, továbbra is csúcs, mint ahogy Harry Gregson-Williams muzsikája (többek között a „Szikla” és az „Armageddon” zeneszerzője), vagy a profi szinkronszínészek teljesítménye is elévülhetetlen. Habár a grafikára egy kicsit vissza kell térni, mert helyenként az Xbox gondban van az effektusok tobzódásával. A tankhajós fejezetben odaig még minden rendben van, hogy szakad az eső, vízcseppek verődnek le Snake-ről, s a nedves fedelzeten minden tukrozódik, ám amikor még egy reflektorfény is bejatszik, s a fényben real time arnyékokat is kell a programnak generálnia, akkor bizony csúnyán lelassul a program. De mint említettem volt, ilyen szerencsére csak helyenként történik. Akinek netán ez mégis megfédudná a gyomrát, az várjon tovább a PS2-kiadásra – de mindenki másnak feltétlenül ajánlhatom az Xbox-verziót is.

V.Z.  
vzoli@ipma.hu



## MELLETTE

## PEREPUTTY

## ÖSSZETEVŐK

## ÍTELET

- Az eredeti játék mellett egy nagy rakás küldetés
- Roppant intelligens ellenség
- Agyat dolgoztató megoldások

## ELLEN

- A grafikai engine hébe-hóba akadozik
- Nincsenek kőjátékok a Snake Tales-nél
- Egy évet kellett várni az Xbox-verzióra

- MGS2 Substance  
Konami
- Splinter Cell  
Ubi Soft
- Hitman 2  
Eidos

GRAFIKA	91
HANG	98
SZAVATOSSÁG	95

90

1 játékos NTSC WWW.KONAMI.COM

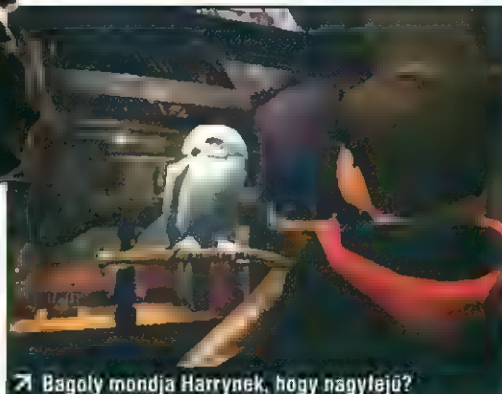




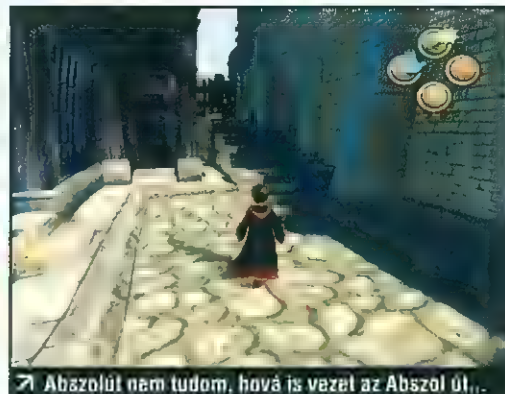
➤ Vértagyaszító küzdelem Weasley-ék mosogépével



➤ Kerti gnómtalanítás – célba dobással mixelve



➤ Bagoly mondja Harrynek, hogy nagyfejű?



➤ Abszolút nem tudom, hová is vezet az Abszolút út...

## A tanonc másodéves lett

# HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS

TÍPUS ADVENTURE KIDŐ HESTON JAMES KIDŐ FEJLESZTŐ MEGJELÉNÉS 2002. JÚLIUS PAL

Egy év telt el az első Harry Potter film – és az abból készült játékok – megjelenése óta, és az ígéreteknek megfelelően már itt is van a második rész, a Titkok Kamrája. Az Electronic Arts egész pályás letámadást indított Harry Potter ügyileg, ugyanis az összes konzolra kiadták a mágus tanonc Roxfortban eltöltött második évének történetéből készült játékot. Akárcsak akármilyen is mond, a Harry Potter az egyik legnagyobb jelentőségű és a legtöbb profittal kecsegtető játékcím – a kérdés már csak az, hogy a könyvhöz viszonyítva az Electronic Arts játékadaptációja vajon megfelelő minőségű lett-e? Szerencsére a válasz igen, a játékvaltozat – ha nem is követi pontosan a könyv cselekményeit – remekül visszaadja a regény hangulatát. Tesztelők a PlayStation2-es és az Xboxos verzió is a rendelkezésünkre állt, így meglepve tapasztaltam,

hogy a két verzió között némi eltérés tapasztalható. Am ezek az eltérések nem túl nagyok (kesőbb ki is térünk rájuk) – a lényeg, a cselekmény ugyanaz. Talán a PlayStation2-es verzió egy kicsit könnyebbre sikerült, de az már első pillantásra is látszott, hogy mindkettő igen ígéretes darab. Lássuk hát, hogyan alakulnak Harry legújabb kalandjai.

A nyár utolsó napjai telnek, melyeket Harry – Dursley-ektől megszabadulva – a Weasley-házban tölt. Am a Dursley-féle muglikkal töltött idő igencsak otthagya nyomát ríjanc varázslónkon – tudása kissé megkopott, és a rég ismert varázslatok használata is nehezebben megy. Szerencsére Fred, George és persze Ron tesznek róla, hogy Harry formába lendüljön, és kikapcsolódásként még a kert „gnómtalanításába” is bevonják. Am az iskola-kezdés – melyet a legtöbb „normális” gyerekkel

ellentétben Harry már alig vár (no persze, ki ne szeretne Roxfortban tanulni?) – közeleg, ideje hát beszerezni a második tanszereket. Így hat Harry és az egész Weasley család felkerekedik, és irány az Abszolút út, ahol minden beszerezhető, amire csak egy varázslónak szüksége lehet. Harry érkezése – a kandallókon keresztül történő közlekedésben való járatlansága miatt – nem sikerül tökéletesre, így némi kitérő után jut csak el az Abszolút útra. Hamarosan az is kiderül, hogy nem ő volt az egyetlen, akinek nem sikerült tökéletesre az érkezés: a Weasley-család legkisebb csemetéje, Ginny a megérkezés közben különböző kandallóknál elszórt a cuccait. Harry természetesen lovagiasan felajánlja, hogy saját tanszereinek beszerzése mellett összeszedi Ginny dolgait is. Sajnos csak azokba az üzletekbe tudunk bejutni, ahol dolgozunk van, úgyhogy egyelőre a kviddics-

szaküzletbe nem mehetünk be.

Amennyiben mindent beszerezteünk és Ginny cuccait is összeszedte, akkor már csak – a Malfoy-jal megejtett szokásos szócsmata után – az új, „sötét mágia kivédése” tantárgy oktatójából kapott kis izellő van hátra (ritka nagy hölgynek tűnik az illető). A kiselőadás számunkra akkor ér véget, mikor előkerül Rón, aki hozza a rossz hírt, hogy a vonatot lekéstük, és semmi esélyünk arra, hogy időben Roxfortba érjünk – hacsak nem pattanunk be Ronnal a Weasley-család teljesen illegális módon, mágiaival repülésképpesség alakított mugli autójába. Persze az utazás – nem meglepő módon – rosszul sul el, és a Tiltott Erdő vén csapkodófuzenél ér véget, mely a zargatáson felbőszülve fogságba ejti Ront. Természetesen Harry azonnal nekilát barátja kiszabadításának, ami nem ígérkezik könnyű feladatnak. Miután

➤ A csapkodófúv zokon veszi a zajos érkezésünket



➤ A szellemkutyák kissé őrjöngnek a főnyírré



➤ Késői érkezés Roxfortba





azonban végül megis sikerrel jár, együtt igyekeznek észrevétlenül bejutni Roxfortba, mielőtt megvalakinek feltűnéne a távoztuk. Persze ez sem jön össze, hisz ki másba is futhatnának bele, mint a „nyájas” Píton professzorba, aki jól megfeddi őket. A prof csak azt sajnalja, hogy meg hivatalosan nem kezdődött el az iskolaév, és így nem tudja hőseinket a csapkodófűz megrongálásáért megjutalmazni minusz néhány száz ezer házponton – meghozza fejünként. Huh, mennyi kaland – és még csak most értünk Roxfortba, ahol persze még több és veszélyesebb kaland vár majd ránk...

Hízen a tanév megkezdése után nem sokkal kinyílik a „Türkös kamrája” és valami szörnyűség szabadul el Roxfort ódon falai közt, melyet hamarosan a rosszindulatú pletykák (vagy ki is kezdhetett a terjesztésükbe?) összefüggésbe hoznak Harryvel. Így már nem csak a szörnyűségek megfékezése miatt, hanem büntetésének bezárnyítása okán is ki kell derítenie, hogy mi is történt valójában, és ki vagy mi áll a rémtettek mögött. Amíg eddig eljutunk, sokféle feladatot kell megoldanunk. Gyarapítanunk kell Harry ismeretét a mágikus tanok területén, formába kell hoznunk seprűrepülésben, és persze a kviddics-meccseket sem árt megnyernünk. A játék folyamán többféle gyűjtendő dologgal is találkozhatunk (híres varázslókat ábrázoló kártyák, mindenizű draszté), ezek azonban néha eléggé félreeső helyen találhatók, és lehet, hogy valamelyik varázslatra lesz szükségünk a megszerzésükhöz. Így ha olyan akadályba ütközünk, melyet egyelőre nem tudunk leküzdeni, jegyezzük meg a helyet, és ha megszerzzük azt a varázslatot, ami segít, folytathatjuk tovább a kalandozást az eddig elzárt területen. Roxfortban meg a tanórák is mindig izgalmasak, és ha teljesítjük a tanártól kapott feladatot, akkor egy új varázslat lesz a jutalmunk.

Persze az élet Roxfortban nem csak tanulásból áll – ha fényt akarunk deríteni a rémségek igazi elkövetőjére, akkor bizony nyomoznunk kell. Ezt éjjel tehetjük meg legegyszerűbben, amikor – ha óvatossá vagyunk – magánakcióink senkinek sem tűnnek fel. Az óvatosságot pedig vegyük komolyan, mert ha elkapnak, az nem csak azzal jár, hogy újra kell próbálnunk, hanem a Griffendél ház pontokat is veszít, amiért a többiek – érthető módon – tuti nem lesznek halásak nekünk. Szerencsére Harry képes a lopakodásra és a fal mellett osonásra, ezeken kívül még rendelkezésére állnak különféle tárgyak és varázslatok is, így az észrevétlenség kis odafigyeléssel megoldható. Annak ellenére, hogy Harry a könyvben

## AZÉRT NEM MEGY MINDEN OLÁJOZOTTAN

Tavaly, amikor az első Harry Potter-film debütált a mozikban, a rajongók egyúttal ígéretet kaptak arra is, hogy pontosan egy év múlva nezhetik meg a második részt. A film készítői az ígéretet – ugyan hatalmas erőfeszítések árán, de – be is tartották, és amikor ezt a cikket olvassátok, a film már nálunk is bemutatásra kerül. Ugyanez az ígéret azonban most nem hangzott el, a harmadik rész várhatóan csak két év múlva kerül a mozikba, ami tökéletesen érthető is – hiszen egy ekkora volumenű film forgatása rengeteg munkával jár, amit ilyen rövid idő alatt elvégezni szinte lehetetlenség. Ám a készítőknek így esetleg azzal kell szembenéznük, hogy a gyerekszeplők kiöregsznek a szerepeikből, hisz amíg egy film nagyjából egy év eseményeit öleli fel, addig a színészek két évet öregsznek – egy borostás kiskamasz pedig elég viccesen hatna a gyerekek szerepében. Tovább nehezíti a készítőket a Dumbledore professzort alakító Richard Harris halála is, akinek pótlása nehéz feladat lesz. További indok a két évenkénti megjelenés mellett J.K. Rowling késlekedése az újabb regények megírása terén. Hét részesre tervezte a Harry Potter sorozatát, ám az ötödik rész megírásával már több mint egy évet csúszott, a hatodik megjelenésének időpontjára pedig még tippelni se nagyon lehet.



Richard Harris, az októberben elhunyt színész, aki a filmben Dumbledore professzort alakította

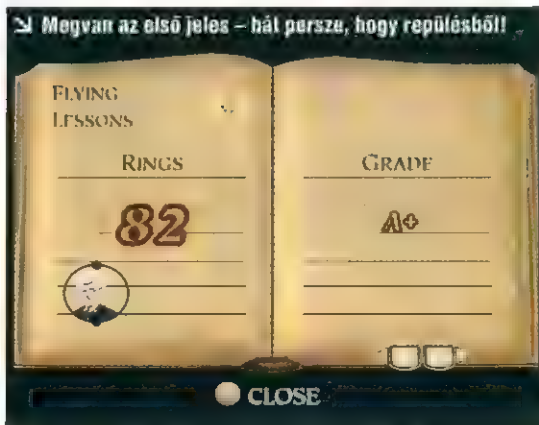
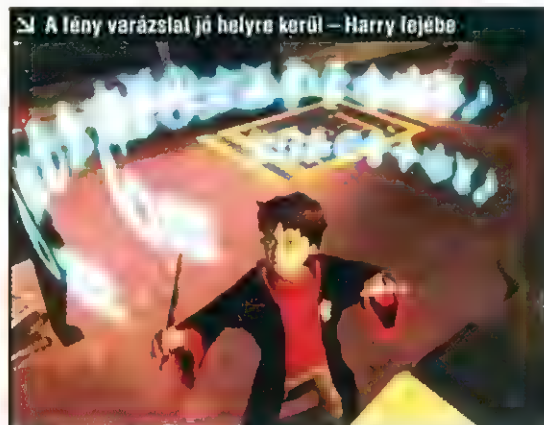
és a filmben is legtöbbször Hermione és Ron társaságában vágott bele a kalandokba, a játékban sajnos legtöbbször csak annyi szerepük van, hogy feladatot adnak, illetve meg kell őket mentenünk – a segítségükre nem igazán számíthatunk.

Ennek ellenére a játék remekül hozza a könyv és a film hangulatát, a készítő remek munkát végez az Abszolút és Roxfort adaptálásával. Persze ez még mit sem érne, hogy ha a szereplők megformálása nem sikerült volna szintén kiválóan. Az már csak hab a tortán, hogy a grafikusok ennyire remekül bánnak mindenféle effektussal, így Roxfort szinte már teljesen valóságosnak tűnik. Megjelenítés terén csak azt a „szokásos” negatívumot tudom megemlíteni, hogy nem mindig a megfelelő szögből sikerül a kamerának mutatnia Harryt, és ez például azokon a helyszíneken ahol lopakodnunk kell, különösen bosszantó tud lenni (főleg akkor, amikor emiatt csipnek el). A zenék passzolnak a helyszín hangulatához, a hanghatások is kivá-

lóan sikerültek, a szinkronhangok pedig pont olyanok, mint a filmbeli színészeké.

Érdekeseke az Xbox-, és a Playstation 2-változat között tapasztalható eltérések, bár nem túl nagy volumenű dolgok: pl. a Playstation 2-es verzióban bárhol lehet menteni, és – ellentétben az Xbox-verzióval – nem szörjünk el a mindenizű drasztéinkat Harry megsérülésekor. A különbségek ellenére a játékmenet mindket gépen nagyjából egyforma. Meghózza egyformán szuper – remek példa arra, hogy egy híres film/könyv játékadaptációját milyen minőségben kell elkészíteni. Az Electronic Arts remek munkát végzett a Harry Potter and the Chamber of Secrets-szel, és még az időzítés is kiválóan sikerült – úgyhogy tavalyhoz hasonlóan valószínűleg a karácsonyi szezon egyik legkelendőbb játéka lesz – meghozza teljesen megerdemelten.

Draco  
draco@chello.hu



### MELLETE

- A film és a könyv hangulata visszaköszön
- Hatalmas felfedezésre váró terület
- Sok varázslat, használható tárgy, nagyon ötletes

### ELLENÉ

- A kamerakezelés néha nagyon zavaró tud lenni
- Kicsit sok töltötetés

### PEREPUTTY

- Ratchet & Clank Sony
- Harry Potter 2 Electronic Arts
- Crash Bandicoot Universal Interactive

### ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	90
HANG	92
SZAVATOSSÁG	85

### ÍTÉLET

90

1 játékos

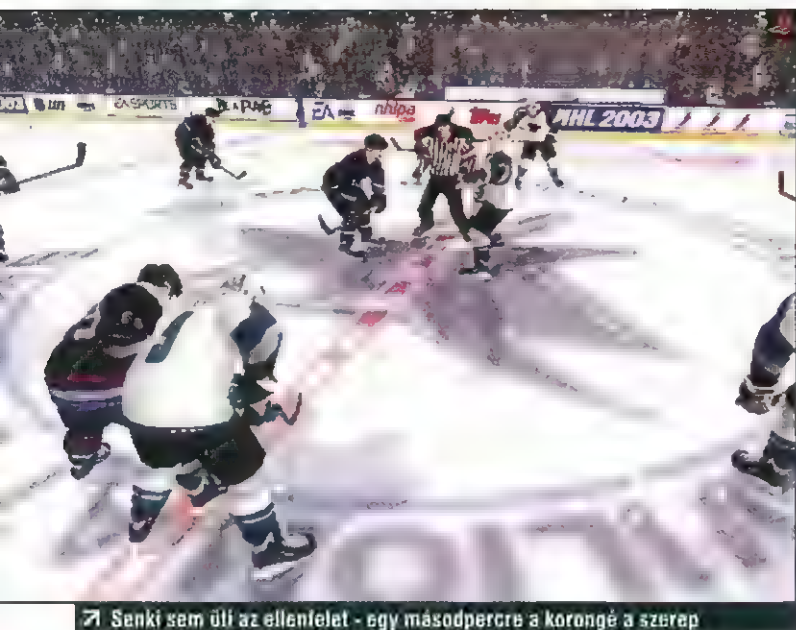
NTSC

WWW.EA.COM

A borítékra kérjük írd rá: 'Harry Potter-jatek'. A játékokban a 2003. január 8-ig beérkezett helyes megfejtések vesznek részt, e-mailben küldött megfejtéseket nem tudunk elfogadni.







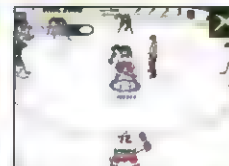
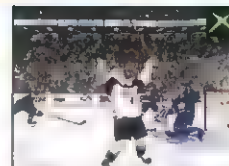
Senki sem üli az ellenfelet - egy másodpercre a korongé a szerep

Maradt, ami volt: a jéges legjobb

# NHL 2003



Két hokis nem fér meg egy pályán - tartja a mondás



TÍPUS SPORT/HOKI KIADÓ

FEJLESZTŐ

MEJLEKENÉS

PS2/PAL

XBOX/PAL

A tel ugyan a valóságban nem nagyon akar megérkezni, mi azonban szükségget éreztünk annak, hogy egy kis jéget csempésszünk az életünkbe – hacsak a tévé képernyőjén keresztül is. Ahhoz pedig kétség nem férhet, hogy mindehhez a hoki szolgáltatja a legkezenfekvőbb megoldást. Jött is mostanság egy pár darab – kezdjük mindjárt a legnépszerűbb (és ezzel együtt a legnagyobb várakozással övezett) játékkal, amely az EA Sports NHL-ságájának friss és hamvas darabja. A nagy multra visszatekintő sorozat idén már túlélt tizedik életévét, amely kor a videójátékok világában lassan matuzsalemnek számít. Az évek óta tartó töretlen megjelenés három dologra is utal: 1. A játék jó és sikeres – különben nem készülne rendre a folytatások. 2. Ha más miatt nem is, a hosszú tapasztalati idő és a folyamatos finomítások miatt biztosak lehetünk benne, hogy átgondolt és alapos tervezőmunka eredményét tartjuk a kezünkben. 3. Akármennyire is új a program, azért nagyrészt az elődjének alapjaira építkezik. Az NHL 2003-ra mindhárom megállapítás érvényes.

A játékmódok tekintetében semmi változtatás nem tapasztalhatunk. Adva van ugye a jó öreg

Play Now, ahol azonnal kihívhatjuk a gepet vagy egy társunkat egy mérkőzésre, csak kiválasztjuk a két csapatot és már egymásnak is ugorhatunk. A franchise-módban egy komplett NHL-szezont játszhatunk végig. Mivel a teljes szezon elsősre sokaknak embertelen hosszú lehet, szerencsére megválaszthatjuk, hogy hány mérkőzésből álljon az alapszakasz és a rájátszás (ez 29, 58 vagy a horrorának számító 82 meccsből álló bajnokságot jelent). Ez persze csak a legfontosabb paraméter, ezen kívül még számtalan más is beállítható (nehézségi fok, az all-star meccs résztvevői, az egyes egyedi szabályok figyelembevétele stb.). Több szezonon keresztül irányíthatunk egy csapatot, mi intezük az átigazolásokat, emellett pedig nem szabad meglepednünk a kiöregedő játékosokról és a feltörekvő ifjancokról sem. Nem szaporítottam tovább a szót: teljeskörű menageri munkakört látunk el. Ezenkívül indíthatunk még egy, pusztán playoffokból, azaz a rájátszásból (egyes kieséses rendszer) álló versenysorozatot is. A nemzeti válogatottak sem maradhattak ki a szórásból, részt vehetünk a hoki-világbajnoksághoz hasonló körülmények között zajló tornán is (persze a magyar válogatott mellőzésével – igaz, én

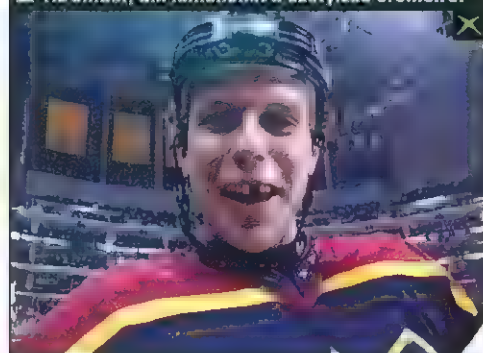
lepdtem volna meg a legjobban, ha véletlenül szerepelnék itt, léven nagyjából úgy hokizunk, ahogy a kanadaiak vizilabdáznak...). 20 nemzeti válogatott szerepel, amelyekben az elmúlt olimpiákon legjobban szereplő csapatok közül válogattak. A csapattípusokat pedig az EA Sportsól már megszokott módon, az idei szezonra aktualizálták.

A legtöbb újítást a mérkőzések alatt tapasztaljuk. Kezdjük mindjárt az irányítással, amelyben egyetlen – ám alapvető – változás történt. Ezt „Dynamic Deke Control”-nak hívják, és a könnyű kivitelezése, valamint a hasznossága folytán nekem nagyon tetszett. A deke szó angliusz szakszargonon, gyakorlatilag azon mozdulatoknak az összességét hívják így, melyekkel a korongot vezető támadó megpróbálja kicselezni vagy megtevesztetni az őt szerelni próbáló védőt (szóval röviden: cselezés). A DDC-t mindket konzolon a jobb analóg karrai tudjuk manuálisan irányítani, ily módon egészen komplex és igencsak trükkös, látványos cseleket hozhatunk elő. (Amennyiben párhuzamot vonhatok a FIFA 2003-mal, azt írhatnám, hogy az abban megismert EA Freestyle Controlhoz hasonló elven működik.) Kétféle módon tudunk deke-zni, a másik az automatikus

(egy gombnyomásra a gep hajtja végre), de én azt szinte soha nem használtam, maradtam a manuális formánál (nagyon jól használható és a FIFA-ból adódóan már kéze is állt). Ezenkívül az irányítás ugyanolyan, mint amelyet évek óta megszokhattunk, a gombkiosztás pedig hal’ istennek átkonfigurálható.

A másik újdonságként beharangozott dolog már a játékménetre vonatkozik, ez az ún. Game Breaker-mód. Szép cselekkel (azaz sok-sok deke-ezéssel) és kapuralövésekkel feltornázhatsz maximumra a képernyő alsó részén látható kis skálát. Ekkor egy hangot hallunk és ezután egy gombnyomásra aktivizálható a GB-mód (ha kell, tartalékolhatjuk későbbre is, nem kell azonnal elcsúszni). Ez esetben pár másodpercig a kamera ráközelít a játékosra (mindig arra, aki-nél éppen van a korong), egy reflektor sugara isteni dicsfényként ragyog emberünkre, a hangszórókból pedig hangos szívdobogást hallunk. Az idő Mátrix-szerűen lelassul – legalábbis a többiek számára – mi pedig ezalatt tetszés szerint ténykedünk a pályán. A feelingje kétségkívül megvan, de én úgy tapasztaltam, hogy a gyakorlati haszna jóval kevesebb. Egyáltalán nem volt könnyebb ilyen állapotban gólt szerezni vagy cselezni – no persze az is lehet, hogy

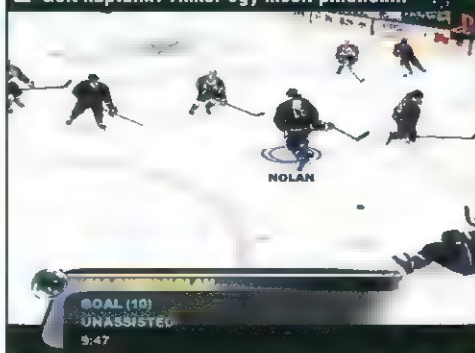
Az ember, aki lemondhat a szolizás örömeiről



Nabokov valószínűleg sokat lál a korongból...



Gólt kaptunk? Akkor egy kicsit pihenek...





csak én nem éreztem rá. A breakaway kamerát meghagyták – tudjátok, amikor egyedül törünk kapura, a kamera ráközelít a játékosra mintha csak mi saját magunk állnánk szemben szerencsétlen kapussal. Szerény véleményem szerint ennek is inkább hátránya, mintsem előnye van: túlzottan nem könnyíti meg a gólszerzést, cserébe viszont teljesen kikökönt a játék ritmusából és a hirtelen kameraváltások miatt néha nem tudjuk, hogy hol vagyunk. Az utóbbi két funkció inkább csak látványos, mintsem hasznos – bár a GB-t egyáltalán nem kötelező használni, ha nem szeretjük, egyszerűen ne nyomjuk meg a gombot. A kapusok mesterséges intelligenciáján javítottak, nagyon ritka az olyan mérkőzés (még könnyű fokozaton is), amikor kétszámjegyű eredményt érhetünk el (legalábbis az alaplapotnak számító ötperces mérkőzések esetén).

Mi sem természetesebb, minthogy verekedhetünk is – bár tökmindegy, ki üti ki a másikat, mindkét delikvens öt percre kiülhet a pálya szélére pihenni. Pusztán poén, illetőleg közönségterhelő értékkel bír. Szó szerint hangzatos a sztori-mód, amely annyit tesz, hogy a jól teljesítő játékosokat figyelemmel kíséri a program, nő az ázsíójuk és a kommentárok is külön kiemelik a teljesítményüket – mindennek egy teljes szezon lejárásakor van értelme. Az NHL-kártyák szintén még az előző rész újdonságai, de a jópofa cheateken kívül nem használtam őket, mert szerintem csalásnak számítanak, ami a sportban az én etikám szerint megengedhetetlen. Mondjuk arra viszont kiválóan alkalmasak, hogy multiplayer-játék esetén halálra szívtassuk velük a társunkat...

A grafika szokás szerint elsőrangú, nagyon szép, hogy a játékosok tükröződnek és egyáltalán árnyékok is vetnek a jégre, amelyről még a reflektorok fényei is visszacsilannak (akárcsak a nagyszerűen megrajzolt sisakokról). Kap-

tunk egy jó adag megújult átvezető animációt is – tényleg, szinte lelépnek a játékosok a képernyőről! Az animációjuk jóval kifinomultabb, az pedig már tényleg nagy örömmel szolgál, hogy eltüntettek a tavalyi év „nagyszerű” ujját. Ugyebar anno a felegzést próbálták abrázolni, és ezért hullámozt a testük – ezzel nem is volt baj, csak az, hogy nem jött össze: úgy nézett ki, mintha mindegyik játékos „enyhén” túlsúlyos lenne, folyamatosan röhögne és rettenetesen remegne a hája. Ez most már senkinek sem szúrhatja a szemét. Ami nem tetszett: néhány kedvezőtlen szögben álló kameraállás esetén nagyon látszik a közönség, hogy csak sima textúrák – ráadásul a „lap” mindkét oldalán ugyanaz a minta látható, így egyes esetekben olyan, mintha hirtelen neznék a meccset. Ugy látszik, a közönség a rákfeném, mert a következő gázos rész szintén a nezőkhöz kapcsolható: néhány átvezető animációt is kreáltak hozzájuk (veszekedés, popcornzabálás, beintegetés, kivonulás), ami ötletnek jó – csak a megvalósítása út el élesen a játék többi részétől, ugyanis meglehetősen gyenge (mindig ugyanazok a – ráadásul nagyon gyengén kidolgozott – karaktermodellek szerepelnek a jelenetekben).

A hang és a zene profi. A zúzós dallamok (Papa Roach, Queens of the Stone Age stb. stílusában) tökéletesen illenek az egész sport szellemiségéhez, úgy beindulunk tőlük, hogy alig lehet lefogni az embert (többek közt, hogy szét ne verje annak a designernek a fejét, aki kitalálta, hogy minden egyes alkalommal egy méretes ablakba írják ki a számok címet és előadóját). Jim Hughson kommentár és Don Taylor „szakértő” a lehető legjobb munkát végzik, iszonyú mennyiségű adatot sorolnak fel, és folyamatosan lökik a – nemegyszer igen poénos – sódert. A közönség hangja kiváló, hallhatóan a hazai csapatnak szorítanak. Az On the

Ice hangrendszer (azaz a digitalizált korcsolya és játékoshangok) nagyszerű, a gond csak az vele, hogy ha beállítjuk, akkor automatikusan kikapcsol a kommentár – sajnos így csak a kettő közötti döntési lehetőségünk marad meg, aminek nem túlzottan örülök (a tipem az, hogy valószínűleg a memória korlátai játszhattak ebben szerepet). A hangzásvilág minőségéről annyi azt hiszem bőven elég, hogy a PS2-es verzió DTS, az Xboxos Dolby Digital 5.1 Surround, a GameCube pedig Dolby Pro Logic hangrendszereket támogat.

Egy pár szót mindenféleképpen ejteni kell a két, általam tesztelt verzió (PS2 és Xbox) közti különbségekről. (Legnagyobb bánatomra a GC-verzióval nem találkoztam.) Habár a játék pixelről-pixelre ugyanúgy néz ki PS2-n és Xboxon is, egy meglepő eltérést mégis tapasztalhatunk. Az Xbox-port kepréssítése jóval gyorsabb, mint a PS2-é, nyoma sincs az utóbbinál tapasztalható – igaz, elég ritkán előforduló – akadozásoknak. Sőt, őszinte leszek: az egész játékmenet jóval simább és gyorsabb, mint a Sony konzolján. Ez persze korántsem azt jelenti, hogy a PS2-verzió játszhatatlanul lassú lenne – az igazat megvallva a jelenség nekem is csak akkor tűnt fel, amikor közvetlenül egymás után játszottam velük. Ettől függetlenül jelentős ez az eltérés! Ezen kívül az introban van egy kis mozzanat, ami nem ugyanaz, de ez aztán már igazán jelentéktelen apróság. (A PS2-nél egy hokist mutat, a bevezető filmet pedig újraindításoknál variálja; az Xboxos ezzel szemben bedobja egyszerre mindegyiket.) Azt még meg kell említenem, hogy az Xboxos játékom egy végleges és eredeti gyári, a PS2-es pedig a magyarországi EA-disztribútortól kapott, csak tesztelőkné szánt ún. review-verzió volt, de ezek szinte mindig a végleges kódot tartalmazzák, ami már nagyon ritkán szokott megváltozni a megjelenésig.

Egy szó, mint száz – az apróbb hibák ellenére az EA Canada megint nagyot alkotott. Akárcsak a másik nagyágyú, a FIFA esetében, a tavalyi rész hibáit nagyrészt kijavították, és bár itt nem kellett az egész hőbelevancot mesterseges intelligenciától-irányítástól újraindítani, azért megint csak nagyon látszik a fejlődés. Elvezetesebb és jobb lett, mint a közvetlen felmenője volt – talán nem véletlen, hogy az alig egy hónapja megjelent 2003-as verzióból már most több kelt el, mint a tavalyi részből összesen, és az ebben a sportágban igazán mérvadónak számító jenkai piacon stílusában is tarol: az előadott jégkorong-játékok 75%-át ez a program teszi ki. A hoki alapvetően az egyik leglátványosabb csapatsport, rendkívül gyors, látványos és akciókban gazdag – a sportág konzolos rajongói pedig újfent elégedettek lehetnek, mert mindezt ismét nagyszerű minőségben tálták nekik minden platformon.

Kozi  
kozi@ipma.hu

## NYEREMÉNYJÁTÉK

Azok között, akik helyesen válaszolnak az alábbi kérdésre, a játék magyarországi disztribútora, az Ecobit Kft által felajánlott 2 db NHL 2003 (Xbox és PS2) játékot sorsoljuk ki:

### Hogy hívják a cselezést az angol szakzsargonban?

A megfejtéseket nyílt levelezőlapra vagy borítékban 2003. január 8-ig kérjük címünk-re eljuttatni:

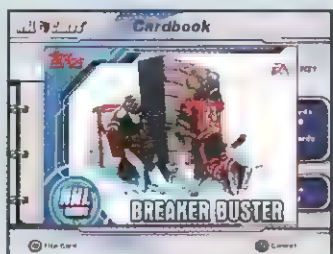
**Multiplay!**  
**IPMA Media Kft.**  
**1300 Budapest 3., Pf. 210.**

A borítékra kérjük ird rá: 'NHL 2003-játék'. A játékban a 2003. január 8-ig beérkezett helyes megfejtések vesznek részt, e-mailben küldött megfejtéseket nem tudunk elfogadni.



## ZSUGABUBUS

A játékban létrehozhatunk magunknak egy profilt, ahol az NHL-kártyáinkat menedzselhetjük. A kártyák pontszámért vehetők meg (egy halos csomag 2000 pontba kerül), ezeket a pontokat a mérkőzéseken bemutatott trükkökért, akciókért és szép megmozdulásokért kapjuk. Teljesen mindegy, hogy melyik játékmódban vivjük a meccseket, mert a gép folyamatosan figyeli a ténykedésünket. Persze egy könnyen előcsalható mozdulat (teszem azt egy kapasgót) kevesebb pontot ér, mint egy komplexebb feladat (pl. egymás után négy büntető belövés). A megszerzett kártyákat a masina a Card Bookunkban tárolja – itt megtekinthetjük, hogy tulajdonképpen mire is szolgálnak, és akár el is adhatjuk őket, ha nincs rájuk szükségünk (kevesebb pénzért). A zsugák – bármely játékmódban – egy éppen aktuális mérkőzésen játszhatók ki, de értelemszerűen csak azok közül választhatunk, amelyek halással lehetnek az adott meccs alakulására. A hatásuk többféle lehet: felturbózzhatunk egy saját játékost, illetve kiejthetnek, vagy meggyengíthetnek (egy tulajdonságuk redukálásával) egy játékost az ellentéfi csapatából. Van néhány lap, ami a teljes meccs alakulását befolyásolhatja (pl. az első ütött góllal nyer az azt elérő csapat), és akad olyan amelyik pusztán egy jópofa, poénos cheat (nagyfejű játékosok stb.).



## MELETT

- A pálya és a játékosok nagyszerűen néznek ki
- Dögös zenék, profi zajok, minőségi kommentálás
- Élvezetes, sódoró játékmenet

## ELLENE

- A PS2 verzió képréssítése jóval lassabb
- Nem megy szimultán a kommentár és az "on the ice" hangzás

## PEREPUTTY

- NHL 2003  
AA
- NHL 2K3  
Sega
- NHL Hitz 20-03  
Midway

2 játékos

## ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	87
HANG	86
SZAVATOSSÁG	90

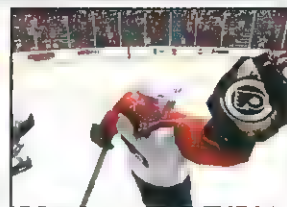
PAL

WWW.NHL2003.COM

## ÍTÉLET

**86**





To is látod azt a cicát ott a tizedik sorban?

Hé srácok, adjatok már egy kis levegőt!

Yashin, the Giant

## A jégkorong igazi arca

# NHL 2K3

TÍPUS SPORT/HOKI KIADÓ **EA** FEJLESZTŐ VISUAL CONCEPTS MEGJELENÉS 2002.11.17 PS2/NTSC 2002.11.21. XBOX NTSC

**J**é, egy hoki! Nagyon unjátok már? Még nem? Ez az gyerekek, nem is lehet – mert az NHL 2K3 (no persze a stílus némileg rögzített keretén belül) már megint teljesen más, mint a másik kettő... A Sega első PS2-es hokiprogramja a másik kettővel szöges ellentétben ugyanis a totális szimulációt célozta meg, mélyebb és komolyabb, mint két riválisa – bár talán éppen emiatt nem fog mindenkinek tetszeni. Harminczorra viszont már jusztt sem megyünk bele a szokásos játékmódok ismertetésébe... Itt és most elég pusztán annyit, hogy ötöt találhatunk a játékban: bemutató meccs, szezon, rájátszások, franchise (azaz managerkedés) és kupa – viszont a legtöbb és legrészletesebb beállításokat ebben a programban eszközölhetjük meg.

Amennyiben ismered az EA vagy a Midway hokiját, a 2K3 játékmene első alkalommal biztosan furcsa lesz. Kicsit lassabbnak tűnik a másik kettőhöz képest, az embernek már-már olyan érzése van, mintha sokkal nagyobb lenne a pálya, vagy a játékosok lassultak volna le valami érthetetlen oknál fogva. Ez az érzés azonban csalódka: a három játék közül ugyanis pontosan ez az, amelyik a legközelebb áll egy valódi hokimeccshez, a másik kettő sokkal inkább a sebesebb játékmene helyezi a hangsúlyt (nyilvánvalóan abból a megfontolásból, hogy ne csak a teljesen elborult hokirajongókat szögezzék

a képernyők elé). A Sega programja ugyanazzal a sebességgel szimulálja és mutatja be a játékot, amilyen az az életben is. Sőt, nem is csak kizárólag a sebességről van szó: a játékosok sokkal emberszerűbbnek tűnnek – nem ritkaság, hogy becsúszik egy pontatlan passz, egy csúnyán elbaltázott lövés vagy egy ügyetlen szerelés. A legszebb az egészen az, hogy emiatt nem is bosszankodtam olyan nagyon, mert annyira magával ragadott a játék, hogy inkább igyekeztem kijavítani a saját hibáimat. A program – alapbeállításként – bekapcsol minden egyes szabályt, teszem azt, nem lehet a bottal az ellenfelet megakasztani, lefújja a bíró a kétvonalas leseket és érvényes a lesszabály is (ezek egyébiránt tetszés szerint kikapcsolhatók). Az irányítással alapvetően nincs gond, noha hihetetlen mennyiségű kombinációt kell eszben tartanunk. Másrészről a gombok, ha támadunk vagy védekezünk, illetve ha nálunk van a korong vagy nincs, és ismételt más a helyzet, ha a kapusunkat irányítjuk stb. A kontrollernek három alapvető (és tetszés szerint átkonfigurálható) beállítása van, kezdőkre, haladókra és profikra szabva (utóbbinál még abban az esetben is többféle mozgólátót hajthatunk végre, ha odaszorítottak minket a palánkhoz!). Ez így leírva riasztóan hathat, de nem kell megijedni: a pár alapmozdulat is bőven elegendő ahhoz, hogy elboldoguljunk a játékkal, ha pedig igazán villogni

szeretnénk, ugyanúgy be kell biftáznunk mindent, mintha csak egy verekedős játék komboit gyakorolnánk be. Tökéletesen meg vagyok elégedve a játékmennel, ehhez a komoly játékhoz pontosan ez illik. Egyetlen apró kivétel: van: egy picit felrúgtak a hagyományos gyakorlatot – az éppen irányított játékosunkat jelölő kör ugyanis állandóan egy telt kör, és nemcsak akkor, ha nála van a korong. Ez nagyobb tumultus esetén elég zavaró, mert automatikusan megpróbálunk kilavírozni a sűrűből, de sokszor azt csak hisszük, hogy nálunk van a korong – holott épp az ellenfél kavart vele, mi pedig sikeresen elhoztuk onnan az emberünket.

Ami a megvalósítást illeti: a grafika és a hang talán a leggyengébb mutatói a játéknak. Ez persze egyáltalán nem jelenti azt, hogy ne lenne marha jó – pusztán csak annyit, hogy például az NHL 2003 játékosábrázolása szebb, itt olyan egyenarcúnak tűnik minden játékos, és nem látunk olyan különleges effekteket sem, mint a HitZ on fire-módnál (igaz, az utóbbi nem is illene ide). A nézősereg kb. azon a szinten van megvalósítva, mint az EA-s hokiban, de itt a kamera helyzete miatt nem olyan feltűnő, hogy lapokból állnak. A harmadik, szépen lemodellezett NHL-stadion viszont itt is nagyon szép, a jég csillog-villog, tukrózódnak rajta a kivetítők és a reflektorok képei. Az összességében vett hangulat azért a helyén van, ezt biztosítja az amerikai ESPN

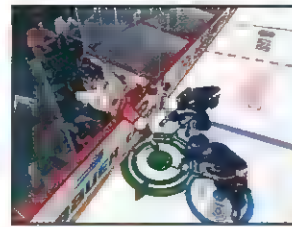
és a Sega között kötött együttműködés (a tévécsatorna munkatársai közreműködtek a fejlesztésnél). A zene korántsem olyan dögös, mint a másik két delikvensben. Mivel túl rövid, emiatt gyakran ismétlődik ugyanaz a dallam (arról nem beszélve, hogy olyan hangulátú, mint egy 80-as évekbeli amcsi akciófilm főmotívuma). A riporterek (ezek még nem az ESPN emberel, az majd csak jövőre várható) tevékenysége megfelelő, de a közönség hangja nem valami nagy szám – nem elég harsányak, és ráadásul semlegesek is. Egy dolgot mindenféleképpen meg kell még említeni: az Xboxos-verzió játszható online is az Xbox Live rendszeren keresztül (akár tizenhat játékos kergetheti szimultán a korongot), ez a PS2- és a GC-verziókból kimaradt.

Borzasztó gondban vagyok – most nyilván mindegyikőtök azt várja tőlem, állítsak fel egy rangsort a három hokijáték közt, melyiket is ajánlom a leginkább. Noha az adott százalékok valamelyest eltérnek egymástól (ha nem is sokkal), én mégsem állítok fel rangsorrendet a programok közt. Ennek pedig az az oka, hogy mind a három másképp találja nekünk ezt a nagyszerű játékot – de mindegyik közel tökéletes formában és minőségben. Annyit viszont megígérek mindenkinek, hogy bármelyiket is választja, nem fog csalódást okozni.

Kozi  
kozi@ipma.hu

MELLETT	PEREPUTTY	ÖSSZETEVŐK	ÍTÉLET
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Szimuláció a javából</li> <li>■ Élethű mérközések</li> <li>■ Aprólékos, mégis könnyen elsajátítható irányítás</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ NHL 2003 EA</li> <li>■ NHL 2K3 Sega</li> <li>■ NHL HitZ 20-03 Midway</li> </ul>	<p>GRAFIKA <b>80</b></p> <p>HANG <b>78</b></p> <p>SZAVATOSSÁG <b>88</b></p>	<p><b>84</b></p>
<p>ELLENE</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ A többiekhez képest egyszerűbb külső</li> <li>■ Tingli-tangli zene</li> <li>■ Inkább csak rajongóknak</li> </ul>	<p>8 játékos (multitap) NTSC</p>	<p>WWW.SEGASPORTS.COM</p>	





➤ Ezután a jenkik lebombázzák Stockholmot is?

➤ A hoki mint lovagias sport

## Kis pálya, nagy zúzás

# NHL HITZ 20-03

TÍPUS: **SPORT** KIADÓ: **MIDWAY** FEJLESZTŐ: **BLACK BOX** MEGJELENÉS: **2003. OKTÓBER 17.** NTSC PAL

Az NHL HitZ egy kicsit kilóg a most bemutatott hokiprogramok sorából, de ez nem is csoda. A Midway ugyebár időtlen idők óta a minőségi játéktérmi masináiról volt ismert, és úgy látszik, hogy ez irányban való elkötelezettségüket nem is nagyon akarják levetkezni. Ez itt, kérem, messze nem egy jegkorong-szimuláció, és ugyan a játék valamelyest emlékeztet a hoki néven ismert sportra, a korong kapuba juttatásának érdekében bizony szinte minden eszköz megengedett. Annak ellenére, hogy a valóságtól messze áll, kíváncsi voltam rá – már csak a fejlesztők miatt is, mert a legutóbbi programmal, ami a Black Box csapatától a kezem közé került (a Sega Soccer Slamról van szó), nagyon jól játszottam.

Aki ismeri a tavalyi részt (vagy a Midway valamelyik "őrült" sportjátékát), annak már sok újat nem tudok mondani a játékmennel kapcsolatban. A hokiról ugyebár már alaptól sem mondható el, hogy elfoglalná a legbékésebb és legtisztább eszközöket használó sportok trónját, de a HitZ-ben a legjobb móka mégis az, hogy még azt a pár szabályt is semmibe vehetjük. Tulajdonképpen úgy utjuk-verjük az ellenfelet, ahogyan csak kedvünk tartja. A komoly verekedésen kívül mindössze egyetlen szabály van, amiért büntetés jár: ha megütjük a kapust (és általában ugyebár ezzel kezd a játék), kétperces kiallítás a vége. Emellett nevezhetjük a játékot – a szó szoros értelmében – kispályás hokinak, lévén a csapatunk, elterően a valódi hokitól csak három mezőnyjátékosból és a kapusból áll.

Ami magát az irányítást illeti, tulajdonképpen mindent megtehetünk, amit csak egy hokipályán lehet: többfajta lövést eresztethetünk

meg, egyértelműen passzokat alkalmazhatunk, deke-zhetünk (az előző oldal óta mindenki tudja, mit jelent), lövőcseleket mutathatunk be – no és persze bunyózhathatunk, orrvérzésig Utobbinak ugyanaz a metodusa és a funkciója, mint az NHL 2003-nál: a két játékos egymással szembe áll és addig bokszol, amíg az egyik padlót nem fog. (No, és az eredménye is – mindketten kimennek egy kicsit pihenni.)

Itt is van egy különleges mérő, ami jelen esetben éppenséggel az "On Fire" névre hallgat és – a cselek, deke-ek, lövések és bodicsekek alkalmazásakor – folyamatosan töltődik a mérkőzés folyamán. Amennyiben feltöltődött és elkezd villogni, a bónusz egy gombnyomásra kedvünk szerinti időpontban aktiválható. Hatása pontosan harminc másodpercig tart és igencsak hasznos: az on fire-állapotban lévő játékos tulajdonságai 20%-kal megnövekednek. Az on fire-méter nem véletlenül áll két csikból: ha túrelmesen megvárjuk, hogy a második szakasz is feltöltődjék, ezáltal a teljes csik villogjon, és csak ezután süthetjük el, akkor az előbb elmondottak immáron az egész csapatunkra érvényesek lesznek. (Az egész koncepció kiserletiesen emlékeztet a Sega Soccer Slamból ismerős turbózáshoz – igaz, talán nem véletlenül...) A játékmennelről annyit még mindenféleképpen érdemes elmondani, hogy a leggyorsabb az összes hoki közt – ugyebár az alaptól is meglehetősen sebes játékot itt kisebb pályán, kevesebb játékos játsza. Ez mondjuk azt is jelenti, hogy a kiállításokkal vigyáznunk kell (bár nem egyszerű feladat kiszórni minden mezőnyjátékost), mert egy embernyi előny itt már könnyen végzetes lehet egy hasonló képességű ellenféllel szemben. Mindez arról árulkodik, hogy a játék

igazán csak többjátékos-módban élvezetes, mert nincs is annál jobb, mint villámgyorsan vagdosni a gólokat a haver kapujába, netán szanaszét szívatni a játékosai állandó földre küldésével (sőt nem is csak egy pajtáról beszélhetünk, mert dicséretes módon a játék támogatja a multitapet, így akár hatan is küzdhetünk egymással). Ez azonban korántsem így van, sőt a HitZ 20-03 éppen az egyjátékos módban hajította végre a legnagyobb páfordulatot, ebben bővült ki leginkább a tavalyi kiadásához képest. A programban rengeteg, élvezetes és hosszú ideig tartó játékmód kapott helyet, hihetlen mennyiségű megnyitható extrával (csapatok, különleges arénák, felszerelések stb.). Ujdonság a Hokisuli, ahol Scotty Bowman (a Detroit Red Wings volt edzője) vezet minket be a játék kezelésébe (Megjegyzem, ez annyira egyszerű és könnyen megtanulható, hogy ezen a részen öt perc alatt végig fogunk jutni. Az is jellemző a játékra, hogy már a gyakorló-mód elvégzéseért is kapunk egy új stadiont...) A bemutatkozó meccs mellett van egy komplett NHL-szezon, amelyben szigorúan a valódi naptár szerint zajlanak az események, játékosokat adhatunk-vehetünk, lejártszathatjuk az alapszakaszt, a rájátszást és a kupát is. Akad még egy roppant érdekes franchise-mód, amely gyakorlatilag a karriernek felel meg: kreálunk egy csapatot (saját névvel, logóval, játékosokkal), ezután pedig a földgömbre kerülünk, ahol egymás után, sorozatban kell a minél nagyobb kihívásoknak megfelelnünk. A karrier szakaszokra van bontva, s minden szakasz végén egy záró, "főlenségnek" számító csapattal kerülünk szembe, akikkel csak akkor mérkőzhetünk, ha az összes

tobbit egyszer már legyőztük. Mindeközben folyamatosan új stadionokat és csapatokat nyerünk (Lovagok, Tuskók és hasonlók), tapasztalati pontokat kapunk (utóbbiakat szétszórhatjuk a játékosaink tulajdonságainak fejlesztésére), a főlenségek elverése után pedig különböző felszerelési tárgyakat zsebelhetünk be. Akinek mindez nem elég annak még ott van hat minijáték is, habár az igazsághoz hozzátartozik, hogy ezek élvezeti értéke szerintem elég csekélyke.

A játék kivitelezésében megfelel a mai elvárásoknak. A grafika egy hangyányit ugyan, de elmarad a riválisok színvonalától, ennek ellenére helyenként igen szép (a nézők nagyon jók, ötletes, ahogyan betörhetjük a plexit, a pályák változatosak és az on fire-effekt is dögös). Ami nem tetszett, az az átvezető jelenetekkel kapcsolatos: furcsa 3D hibákhoz társztaltam (néha eltűnik egy pillanatra egy pár játékos), és ilyenkor a keprfrissítés is érthetetlen módon lelassul. Ez szöges ellentétben áll a meccsek alatt tapasztalható sebességgel, és így még feltűnőbb. Az animációval nincs baj, sima és folyamatos. Idén már két kommentátorunk van, akik ha nem is alkotnak semmi maradandót, semmi kifogásolható sincs szereplésükben. A hangokkal dettó ugyanez a helyzet, és a zenei anyag is jól lett összeválogatva. Igazság szerint ezt a játékot is csak ajánlani tudom – a ti döntésetek pedig azon múlhat, hogy milyen jellegű hokira is vágytok. Ha valakinek ez a könnyedebb és gyorsabb stílus fekszik, amit a HitZ is képvisel, akkor mindenképpen ideális választás.

Kozi  
kozi@ipma.hu

## MELLETE

- Játéktérmi hangulat, és páros játéknak is ideális
- Sokféle játékmóddal bővült a tavalyi rész óta
- Iszonyú gyors a játékmennet

## ELLENÉ

- Érthetetlenül lelassul az átvezető animációknál
- A minijátékok elég unalmasak

## PEREPUTTY

- NHL 2003 EA
- NHL 2K3 Sega
- NHL HitZ 20-03 Midway

6 játékos (multitap)

## ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	83
HANG	81
SZAVATOSSÁG	85

## ÍTÉLET

83

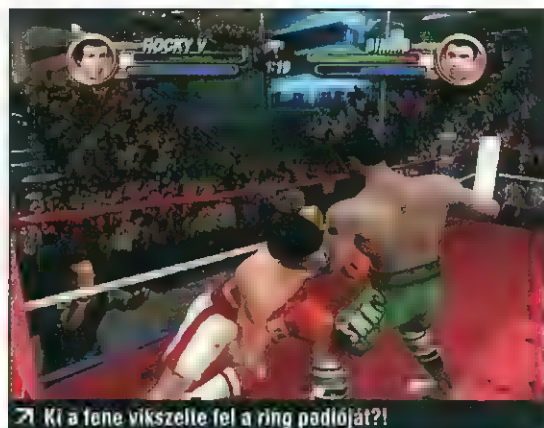
PAL

WWW.MIDWAY.COM





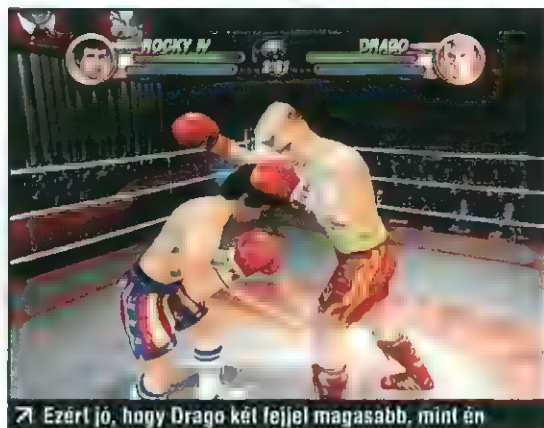
➤ Ettől az ütéstől Apollo biztosan a Holdra száll



➤ Ki a fene vikszele fel a ring padlóját?!



➤ Az edzőm szemléltetést kínai sportbulikokból öltözködik



➤ Ezért jó, hogy Drago két fejjel magasabb, mint én

■ Sly el, kismadár!

# ROCKY

TÍPUS: KÖZÖNSÉGTÉNYES KIADÓ/FEJLESZTŐ: MCA MEGJELENÉS: 11.17 NTSC 2002.10.18. PAL

Jó negyedszázad telt már el azóta, hogy az első Rocky-film bemutatkozott a mozi vásznon. Hatalmas siker lett, az 1976-os Oscar-díj átadásán kilenc kategóriában indult, ebből hármat be is zsebelt (legjobb film, rendezés és vágás) – és tulajdonképpen maga Sylvester Stallone is ezzel a mozival alapozta meg karrierjét. (Tekintsünk el a korábbi – nem túl ismert – filmjéről, főleg azoktól, amikben – akkor még nem – kisportolt testének minden intim porcikája is látható volt...) Az öt részt megért sorozat legutolsó darabja is már egy tucat évet számlál, joggal merülhet fel a kérdés, hogy miért csak most készült belőle játék. Ugyan volt már Rocky-játék konzolon (NES-re és Sega Master Systemre 1987-ben), de az igazi aprópót az első rész huszonötödik évfordulójára megjelent DVD-gyűjtemény adja, amely mind az

öt filmet egy pakban tartalmazza. Szerény véleményem szerint ugyan a zseniális Martin Scorsese rendezésével és a „kicsit” magasabb szintű színészi kvalitásokkal megaldott Robert de Niro főszereplésével készült Dühöngő Bika (Raging Bull, 1980) ebben témában kb. százszor jobb alkotás, mégis kíváncsi voltam, hogy a Rage-nek milyen minőségben sikerült áthozni a filmek hangulatát. Meghozta mind az öt filmet – a játékban ugyanis helyet kapott egy sztori-mód (movie mode), amelyben majdnem mindegyik, a vásznonról ismerős ellenféllel megküzdehetünk. A mérkőzések időrendben zajlanak, és minden éppen aktuális főellenség (Apollo Creed – rögtön kétszer, Clubber Lang, Ivan Drago és végül Tommy Gunn) előtt kapunk egy par „lazább” ellenfelet is. Ők is egytől-egyig szerepeltek, illetve feltűntek a filmekben (noha nem

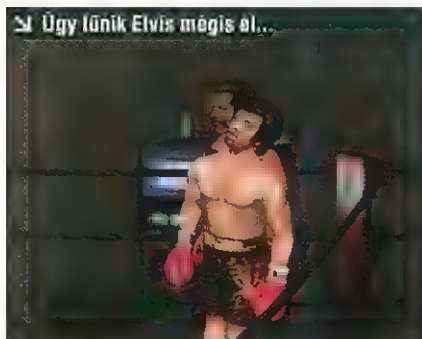
feltétlenül Rocky ellenfelei voltak). Így ezt a játékmódot végigjatszva összesen 30 ismerős arccal futhatunk össze.

Egy-egy mérkőzés előtt kétszer nyílik alkalmunk tréningezni, amikor öt tulajdonságunk szintjét növelhetjük: Strength (utóerő), speed (sebesség), stamina (állóképesség), determination (határozottság) és movement (mozgástechnika). Mindegyik egyaránt fontos, ne hagyjuk egyiket sem alapszínen, mert hamar lecsapnak minket! Megtehetjük, hogy automatikusan edzünk (ez +5 pontot jelent az adott mutatóra), de akár saját ügyességünkben bízza magunktól is nekifuthatunk. Utóbival magasabb pontszámot is el lehet érni (egészen 10-ig felmehetünk) – a lehet szöcskát viszont kihangsúlyoznam még egyszer: az edzés piszok nehéz, nagyon sok gyakorlást (és a kontrollér ALAPOS ismeretét) feltételezi.

én – bevallom férfiasan – sokadik alkalomra már feladtam a küzdelmet, és inkább a gépre bízam az egészet, mert úgy több pontot kaptam. Az edzések tulajdonképpen időre menő ügyességi minijátékok, amelyek gyors reflexeket, jó ritmuserőket és nagy koncentrációt kívánnak meg az embertől. A jelentőségük viszont nagy, léven a kapott ellenfelek egyre jobb mutatókkal rendelkeznek, egyre keményebb gyerekeket kell a padlóra küldeni – a megnyert mérkőzések után viszont újra edzhetünk. Egy ellenfélnek maximum háromszor lehet nekifutni, de ha harmadszor is megver minket, akkor vége a játékmódnak. Minden megvívott bunyó után csökken valamely két tulajdonságunk, de ez bőven pótolható, mert a veszteség meccsenként nem több egy-két pontnál.

Ahogy haladunk előre a sztoriban és utjuk csapkodjuk le szép sorban az ellenfeleket, úgy nyílnak meg a pályák (összesen tizenkét helyszín van) és lesznek választhatóak, továbbá ez által irányíthatóak a legyőzött emberek a bemutató meccs (exhibition) módban. Ebben semmi extra nincs, a mérkőzés minden paramétere beállítható, a menet számától a küzdőtérrel szolgáló helyszín megadásán át az esetleges gépi ellenfél tudásáig (természetesen egy pajtasunk is szolgálhat ellenfelül, sőt, egy karaktert saját maga ellen is harcba küldhetünk).

A Sparring Mode tulajdonképpen olyasféle gyakorlás, mint amelyet a vereségek játékokban már megszokhattunk: az ellenfél nem harcol (védősapka van a buksiján) – mi pedig



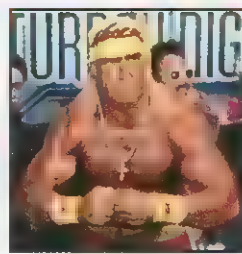
➤ Úgy lőnik Elvis mégis el...



➤ ...bár már nem sokáig!

## HOGY TŰNT HULK HOGAN?

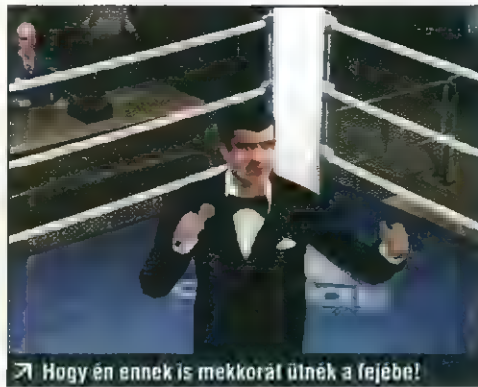
Sajnos a filmbeli szereplők sorából egyvalaki hiányzik: Hulk Hogan, azaz Thunderlips a Rocky III-ból. A távolmaradását meg is indokolták (és magyarázat még el is fogadható): léven a játék harcrendszere kidolgozott mozgássorokra és bokszmozdulatokra épít, az ettől teljesen eltérő stílusban küzdő pankrátor mozgásának kialakítása meglehetősen időigényes lett volna – arról már nem is beszélve, hogy igazándiból nem is illene a játékba egy ennyire kirívó karakter.







➔ Egyenesen szédítő ütések vannak



➔ Hogy én ennek is mekkorát ütnek a fejébe!



➔ Az orral elnézve a bírói szinten bokszoló

ugy és ott gyepáljuk, ahogyan és ahol csak kedvünk tartja, azaz így kényelmesen kipróbálhatjuk és gyakorolhatjuk a trükköket és a kombókat.

A Knockout pedig csak azután választható, ha a film-részben már jól szerepeltünk (azaz végigvittuk) egyenes kieséses rendszerű tornán indulunk a játék bármely versenyzőjével, és ebben különböző extra karaktereket lehet nyerni (ez a mód is játszható akár több ember versenyzőjével is).

Érdekes kérdés, hogy mennyire is hasonlít a játék egy valódi bokszmeccsre. Egyfelől teljesen, hisz a szabályok ugyanazok: győzhetünk kiütéssel, pontozással és technikai K.O.-val. A menetek három percig tartanak, a sztori-módban pedig változik a számuk (ami azt jelenti, hogy egyre hosszabbak a mérkőzések). Ami igazán meglepett (és nem csak nekem tűnt fel, sok helyütt említik, tehát programhiba lehet), az a pontozóbírók ténykedése volt. Két pontnál nagyobb különbséget nem tesznek a játékosok közt, még akkor sem, ha egy menetben kétszer is padlóra küldték az ellenfelet (háromnál már technikai K.O.-val nyerünk). Így összességében a 10-10-es, illetve a 10-9-es és a 10-8-as pontokat kaphatjuk (illetve kaphatja a másik fél). A keplet így egyszerű: aki több találatot visz be a másiknak, az nyeri a menetet.

Két kijelzőnk van, az egyik a tényleges erőnk, a másik az ütőerőnk. Amennyiben az előbbi elfogy, földre küldenek minket – ekkor a rászámolás alatt gyors gombnyomogatással

tudunk felállni, a többszöri padlófogás esetén pedig egyre sebesebben kell nyomnunk a gombot. Ez mindössze kétszer működhet, harmadszorra már lehetetlen véghezvinni: ha kitörök az ujjunk, akkor sem tudjuk olyan szélsébeben ütogetni a gombot, ahogyan az szükséges lenne (bezzeg a nagydarab ruszkit vagy ötször kellett leutnóm, mire végleg lent maradt!). Az életerő csökken (és az ellenfele is) folyamatosan nő, ha nem jegyzünk bekapott találatot, és persze a menetek közti szünet alatt is növekszik valamennyit. Ha sokszor padlora küldtünk valakit (vagy minket csapkodtak le párszor) az alap életerőcsík igencsak megcsappan, és ebben az esetben muszáj védekezni azt a percet, amíg fel nem tornászunk valamennyire. Sok pontos ütés egymás utáni bevitale előidézheti azt is, hogy a mókus megszédül, ilyenkor kis kék csillagok keringenek a feje felett. Ez mindössze két-három másodpercig tart, szóval igyekezzünk ez idő alatt kivégni az ürgét (ez persze visszafelé is igaz, ha minket lassítottak le ily módon, akkor képelenek vagyunk mozogni, vagy védekezni). Neha úgy tűnt, mintha a menetek végét jelző gong megszólalása után is be lehetett volna vinni egy-egy ütést, ami ugyebár szigorúan tilos – de az is lehet, hogy csak a fulem és a szemem csal meg (még hozzá egyszerre). Maga az irányítás amúgy könnyen elsajátítható (kb. egy fél óra alatt bele lehet jönni) és kézre is áll, nem tudom elképzelni, hogy bárkinek is különösebb problémát okozhatna. Kétféle

kameraállásból öklölözhetünk, az egyik követő, teljesalakos, a másik pedig a vállunk felett – szinte csak az első használható (amúgy is ez az alapbeállítás, és semmi gond vele, tökéletesen látunk mindent).

A mérkőzések, a játékmenet és a látványvilág azért egy valódi bokszmeccs hangulatát idézik – sőt, még valamivel többet is. Nekem például kifejezetten tetszett, hogy nemcsak zárt stadionokban küzdünk, hanem klubokban, nyílt tereken (pl. egy tengerparti szállodánál), de megtalálható itt a moszkvai aréna is a negyedik részből, ahol vörös csillagok és Lenin-képek díszítik a pályát. Egyes helyeken még videó-kivetítő is van, így a mérkőzés pillanatai jó szögben „sztereóban” követhetők. A kisebb bárokban felállított arénák nem olyan családiasak, amilyeneknek első ránézésre látszanak: a rosszul küzdőket a táhó közönség bizony alaposan megszorja üvegekkel és poharakkal (és nem energiatöltő dobálnak be...). A közönség megvalósítása egész pofás és az emberek jól is mozognak (olyasféle, mint a Sega Soccer Slamben volt) – mondjuk az már lemorzsolódott, hogy egy pályán mindenki ugyanolyan ruhát visel (például a szabadidő pályán hawaii ing figyel minden emberen – egyedül Moszkvában nem feltűnő az egyenruha, mert akkoriban ott tényleg az egész ország azt viselte...). A szortókra, a fényeffektusokra egy szavunk nem lehet – dögecs.

A főellenfelek előtt egy átlagos

minőségű renderelt videót

is megnevezhetünk (a filmek egy-egy híres

jelenete van kioldozva és

nemileg átalakítva).

A bokszolokat fedő

textúra valóságos, az

izmok szépen domborodnak,

egyedül azok a fura

hajszerkezetek zavartak,

de nagyon!

(Bár tény, hogy ilyen volt a

filmben is...)

Elképesztő, hogy néztek ki az emberek a hetvenes-nyolcvanas években! Igaz, Apollo mikrofonfeje, valamint az ABBA és az Illés legvadabb korszakait idéző sérők és hajköltemények felvonultatása tökéletes összhangban vannak egymással... A serülés vizuális érzékelése viszont az egyik legjobb a műfajban (óriási monoklik, felrepedt szemöldökök, vérekes szemek stb.). Meg arra is figyeltek, hogyha inkább testre ütünk, az arcon nem látszik sérülés nyoma! Az izzadság csöppög, a vér pedig fröcsög, utóbbi meg is látszik a padlón – egy-egy durvább meccs után takarítás nélkül bizvást megrendezhetnék a szortitóban a vámpírok bajait. A mozgással alapvetően nincs nagy baj (a küzdők árnyéka is normálisan kidolgozott), az egyetlen szemet szűrő momentum, hogy bevonuláskor olyan mereven mozognak a fiúk, mintha egybe lenyelték volna egy szép szál szárazkolbászt. Visszajátszásnál a kameraállások kitűnően változtatás szögből és pozícióból követik az eseményeket. A zene első hallásra titilláló: először csak én kezdtem el fütyülni Bill Conti fulbembászó muzsikáját (amúgy itt remixeltek, így egy kicsit jobb), kisvártatva pedig az egész szerkesztőség követte a példamát – őket pedig az egész emelet... Hosszu távon viszont annyira már nem hasít: ez szől az intróban, a menük alatt, game overnél, bevonulásnál és győzelemnél egyaránt (két óra múlva már kezdtem felfelé mászni tőle). (...és a szerkesztőség, valamint az egész emelet is – a szerk.) Mondjuk a Doshin the Giant pilléncázását nem uti meg még így sem...

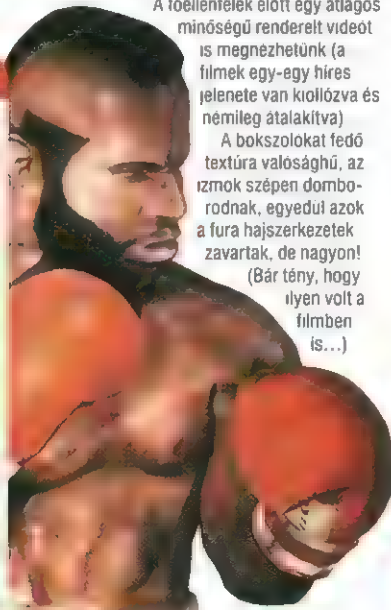
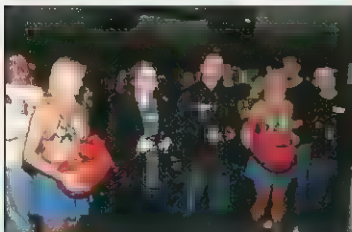
Kellemes kis filmadaptáció ez a program. Témájában pedig egyenesen egy ékszer – nem is tudok hirtelen más mozit mondani, amiből sportjátékot kreáltak (igaz, hogy egy Rocky Kart Racingtől elsőre padlót fogtam volna). Az átlag bokszprogramokkal ellentétben még kellőképp változatos és inspiráló is – így a végző konkurencia nem is lehet más: megéri a pénz!

Kozi

kozi@ipma.hu

## BUNYÓ A MEGJELENÉS ELŐTT

Pár nappal a játék boltokba kerülése előtt, a Rage egy „Fight Night” elnevezésű partit (játékbemutatót) tartott egy londoni sportköszvényben. A mókára meghívtak egy pár szakmabéli újságíró egy virtuális küzdelemre, a tornagyőztes pedig egy Mr. T (azaz Clubber Lang a Rocky III-ból) által dedikált bokszkesztyű boldog tulajdonosa lett. Ahogy elnézem, volt itt ezen kívül is egy pár „ütős” dolog, amelyekre viszont én tettem volna rá boldogan a kezem...



## MELLETT

- Változatos, aprólékos helyszínek
- A sztori-mód tényleg nagyon jó
- Rengeteg versenyző

## ELLENÉ

- A srácok néha mintha karót nyeltek volna
- A zene öt percig jó, de egy idő után már drjító
- A mikrofonfejek felett nem lehet napirendre térni

## PEREPUTTY

- Rocky
- Mike Tyson Heavyw. Boxing
- Codemasters
- Knockout Kings 2003
- Electronic Arts

2 játékos

PAL

## ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	81
HANG	78
SZAVATOSSÁG	80

WWW.ROCKYTHEGAME.COM

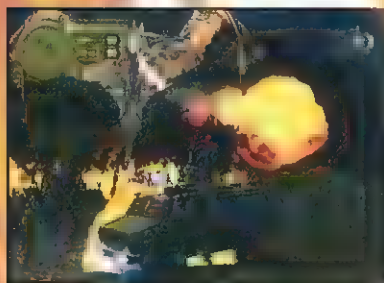
## ÍTÉLET

83





A dinó tüntető csak a vízágyú megjelenésekor hagyta el a helyszínt



Ágyúval-végre



Tüzeső után köpönyeg - az(a)bezz!

## Süsü újra támad

# REIGN OF FIRE

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ GIGAWATT FEJLESZTŐ MEGJELENÉS 2002.11.16. PAL

**K**is hazánkban közismert tény, hogy metró építeni nem kimondottan zökkenőmentes vállalkozás. Am Rob Bowmannak köszönhetően, idén vetített filmjéből, a Tűz Birodalmából megtudhattuk, hogy egyenesen veszélyes is lehet igaz, itt mintha politikai csatározásoknál egy hajszálnyival többről lenne szó

2002. London. Az épülő metróvonal alagútjában egy kalandvágyó 12 éves gyermek forradalmi felfedezéssel gazdagította a zoológia nemes tudományát. Az új faj egyedei szemmel láthatóan a hullók osztályába tartoznak, hiszen bőrük elszarusodó, pikkelyes, és lágy héjú tojásokkal szaporodnak. Hatalmas testméretük mellé ráadásul még repülésre alkalmas szárnyakat is kaptak az anyatermésztől. A bökkenő csupán az, hogy a többi ismert földi fajtól eltérően, szájszágon kívül tüzet is képesek lehelni. És mivel a kíváncsi kilyők épp a legszebb álmukból ébresztette fel őket, morcosak. Nagyon morcosak

A korszakalkoto lelet ellenére a kiskorú felfedező, Quinn nem kapja meg a jól

megérdemelt biológiai Nobel-díjat, de ez is megérthető, hiszen a frappánsan csak „sárkány”-nak elkeresztelt faj jóvoltából az emberiségnek kisebb dolga is nagyobb bármiféle díjak osztogatásánál. A régi-új előlányek ugyanis hosszas kényszerpihenőjük után végre elkezdtek belakni kis sárgolyókat, és rögvést megkezdtek a sárkánylét optimális környezeti feltételeinek kialakítását. S hogy-hogy nem, e nagystílusú projekt jegyében – nagyon logikusan – elsőként a Földet eddig uraló, létüket leginkább fenyegető főemlős populáció módszeres kiirtásába fogtak.

2020. London romjai. A sárkányok tamadása – elég nehezen hihetően – felkészületlenül érte az egymással különben folyton háborúskodó nemzeteket. A repülő tűzokádók a földet tették egyenlővé az emberi települések zómét, többnyire lakóikkal egyetemben. A maroknyi túlélő felfegyverzett erődtímenybebe húzódva védhette meg magát a gyilkos hullófajzatoktól. A szörnyetegek ébersége és agresszivitása persze mákszemnyit sem csökkent az eltelt idő alatt, az emberi kö-

zösségek egymástól gyakorlatilag teljesen elszigetelten, folyamatos ostrom alatt állnak. Ráadásul a sárkányok felelőtlen életmódja meghozta nem kívánt gyümölcsét: a nagy mennyiségű égésterméknek köszönhetően az ég elsőtűlt, a kialakult üvegház-hatás pedig nem tett jót a növénytakarónak. Nem túl biztatóak a kilátások: aki megüssza a világmeretű barbecue-t, jobb, ha megbarátkozik az éhhalál gondolatával.

Quinn, a bajkeverő kisfiú közben érett férfivá cseperedett – tűzoltóként, és természetesen mint minden nagykorú férfi, katonaként a lakóhelyén, egy középkori várból kialakított erődben élte a korszellemnek megfelelő életét. Ám egy nap egy titokzatos látogató, bizonyos Denton Van Zan új reményt ébreszt a fásult emberekben. Mint minden szuperhős, ő is Amerikából érkezett, és sárkányvadász lévén, hosszú évek óta tanulmányozza a bestiák természetét. Kiderül, hogy a világot lángba borító fenevadak kivétel nélkül mind nőténynek bizonyultak (nem ismeretlen előttünk ez a jelenség, ugyebár), lennie kell

tehát legalább egy hímnek, aki megtermékenyíti e drága amazonokat. Az irigylésre méltó helyzetben leledző jószág feltehetően London egykori belvárosában élt világot, így felkutató és likvidáló jelentősen lefaraghatók a piromán faj evolúciós előnyei. Múltán a nőtények – érthető okokból – várhatóan bőszen védelmezik majd a pasit, a happy end valószínűsége nem sokkal marad el egy átlagos kamikaze életbenmaradási esélye mögött, már amennyiben a derék pilóta a becsapódás előtt még szeppekkut is elkövet.

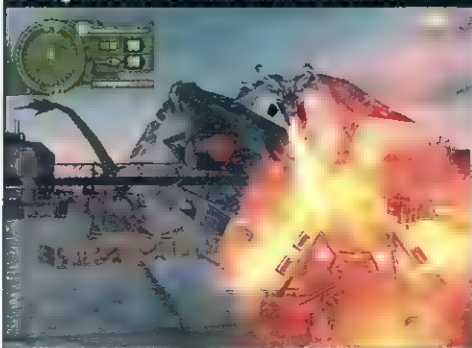
A szereplőkkel ellentétben ránk sokkal élvezetesebb percek várnak, ha bekapcsolódunk a Reign of Fire cselekményébe. A Kuju fejlesztői szemmel láthatóan nem a levegőbe beszéltek, amikor készülékelben lévő 3D-s akciójátékukat ajnózták (ld. 2002/1 számunkat): ez ugyanis nem egyszerűen csak visszaadja a film komor és erőszakos hangulatát, hanem dramaturgiában és akció terén messze le is lép a film.

A fent vázolt kerettörténet ugyanis csak a játék első fejezete. Felváltva hol Quinn, hol Van Zan szerepében kell helytállnunk a

Még egy kis vax, és szebb lesz, mint új korában



Legalább ma sem kell lütni az utasteret



Sárkánynak lenni alapvetően tők királyos!



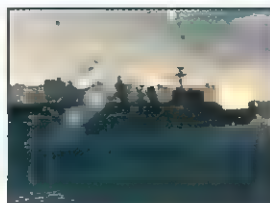
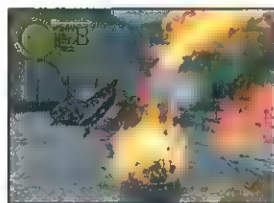




➤ Na tessék, akasztják a hóhért!



➤ Végre egy hajó! Olyan még úgyse' ettem...



➤ Ezt a tankos szakzsargonban egyszerűen csak telitalálatnak nevezzük

## JÁRMŰVEK

### Van egy



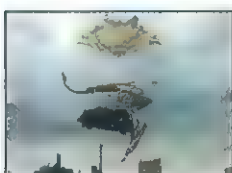
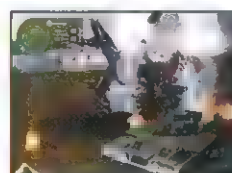
### Van



### Van



### Van



végtelen hosszúságának tűnő bevetések alatt. Kuldeteink során négyféle járművet irányíthatunk, amelyekkel képességeikhez leginkább illő feladatot kell ellátnunk. Megbízásaink változatosak: felderítés, konvojok, mentőalakulatok védelme, vagy éppen – Quintt alakítva – maga a mentés. A nehézségi szint nem piszkó, ami alapvetően annak köszönhető, hogy egyrészt a második nézetű kameraállásban még teljesen automatikus célzórendszerrel sem túl egyszerű szabadesésbe hozni az élő lángszórókat, másrészt a domborzat ebben a játékban egyáltalán nem elhanyagolható tényező. Ha nem kielégítő sebességgel vágunk neki egy meredekebb emelkedőnek, és a gép gyorsulása sem az igazi (pl. a tank), a domb tetejére szinte csak vándorzunk, maximálisan kiszolgáltatva repülő rosszakaróinknak. Ráadásul ha olyan gyors egymásutánban kapunk be találatokat, hogy a hőmérő higanyszála a kritikus szint fölé kúszik, kigyulladunk. Ekkor viszont hiába ep a páncélunk, amíg el nem oltanak bennünket, folyamatosan károsodunk – ha pedig nincs víz, vagy működő tűzoltó a pályán, már kereshetjük is a restart menüpontot. Arról meg nem is beszélve, hogy igen gyakran a pálya sikere rajtunk kívül még néhány kulcsfontosságú szereplő túléléséhez is kötött.

Am a bekaperspektíva kiszolgáltatottsága mellett a szárnyaló szabadságot is kiélvezhetjük, ugyanis a film forgatókönyvével szemben, az első kuldetössorozat teljesítése után a sárkányok szemszögéből is lejátszhatjuk az eseményeket. Bár e részben négy helyett csak egyféle modellel repulhetünk, és ebből következően a kuldetek sem kimondottan sokszínűek, mégis ez a játék talán legelvezetesebb fejezete. Sárkányként alapvetően háromféleképpen tehetjük pokolla földhözragadt ellenségeink életét. Legerősebb, és az egyben sebességünket meghatározó állóképesség pontjainkat is legjobban emésztő napalmcsóvánk viszonylag közelre hat. Tűzgolyóink

viszont energiatakarékosak, pontosak, ám pusztító hatásuk csekély. Harmadik képességünk pedig a leglatványosabb: ellenfeleinket felkapva majd elhajítva felhívhatjuk figyelmüket a kábel nélküli bungee-jumping veszélyeire. Feladataink teljesítésével folyamatosan erősödünk, egyre többféle támadást vitelvezhetünk ki.

Nem is nagyon fedezhető fel lényegi hiba, talán csak az, hogy a hosszú kuldetek közben nem lehet menteni, csak a pályák végén van rá lehetőség. Ez a nehézségi szint ismeretében azért meglehetősen zavaró tud lenni. Az irányítás és a célzórendszer kismérete az elején elég döcögősen mehet, ám később már észrevétlenül válik rutinná. Ráadásul a két fejezet perspektívája, kuldetei természete, hangulata viszont olyan nagy mértékben tér el, hogy azt a különleges érzést kelti, mintha két teljesen különböző játékkal játszanánk ami minden hibaért kárpótol.

Persze vannak azért kapcsolódási pontok is, mint például a grafika, amelyet mindkét részben egyformán lebilincselő. Mind a hihetetlen apokaliptikus hangulatot árasztó stílus, mind a technikai kivitelezés meger egy misét. A maximálisan valósághű víz- és tüzeffeknek, a precíz kidolgozott, részletgazdag textúráknak, no meg az alig szögletes objektumoknak köszönhetően már-már a film színvonalát közelíti meg a grafika, amelyet az eredeti hangok és zene hitelesen fest alá. Igaz, sajnos a film agyatlanságát is sikerült alapvetően tökéletesen visszaadni, de hát ugye, ez egy akciójátéknál már csak másodlagos szempont. A játék ennek ellenére viszont egyáltalán nem mindennapi, így a stílus kedvelőinek kötelező tanulmány. A többieknek pedig leginkább azért ajánlott, mivel érzéketlenül bizonyítja, mire is képes a PS2...

lysergize  
golconda@skizo.hu

## MELLETE

- Valóságshű grafika
- Hosszú, változatos kuldetek
- Két gyökeresen eltérő stílusú fejezet

## ELLENÉ

- Csak a pályák végén lehet menteni
- Egy idő után tényleg 'mindless violence', azaz agyatlan pusztítás

## PEREPUTTY

- Reign of Fire  
Bam Entertainment
- Twisted Metal Black  
Sony
- Smuggler's Run  
Take 2 Interactive

## ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	87
HANG	80
SZAVATOSSÁG	77

## ÍTÉLET

83

1 játékos NTSC WWW.BAM4FUN.COM/REIGNOFFIRE






71 Nem ártana még néhány kulcsot összeszedni, ha oda is be akarok kukkantani



## ■ Örültekháza

# TOEJAM & EARL 3 MISSION TO EARTH

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ  FEJLESZTŐ VISION PRODUCTIONS PRESENTS MEGJELENÉS 1999 MÁRCIUSI PÁI

**S**zörnyű baj történt! A funkya érzelmen földlakók összeesküvésének köszönhetően eltűnt a Funky Tizenkét Szent Lemeze! A tulajdonos, Lamonte természetesen azonnal megérezte a zavart a funkyban, ezért azonnali riadót fújt – megkereste azt a duót, akik evekkel ezelőtt már kétszer leszámoltak a földlakókkal. A Funkotron bolygóról származó Big Earl és ToeJam természetesen azonnal elfogadták a megbízást, mert mindketten tudták, hogy a Funkopotamus (ez Lamonte megszólítása) nem lenne ennyire begőzölve, ha nem lenne nagy a gáz. A két rapperrel tart ezúttal Latisha is, aki a csapat feminin oldalát képviseli.

A kis narancsszínű űrhajóból kilépve egy füves vidéken találjuk magukat, ahol számtalan ajtó vár ránk. Minden ajtó egy-egy új helyszínre vezet, ahol újabb és újabb kulcsok találhatók, jó esetben még talán a

keresett lemezek közül is egy. Ha mindenhol hangyaszigorommal átnézzük a vidék minden zegét-zugát, akkor sosem lesz gond a továbbhaladással, mindig lesz legalább egy kinyitható kapu (sőt akkor sem kell kétségbeesni, ha valahol nem találunk meg minden kulcsot, mert nincs szükség az összesre a végső győzelemhez).

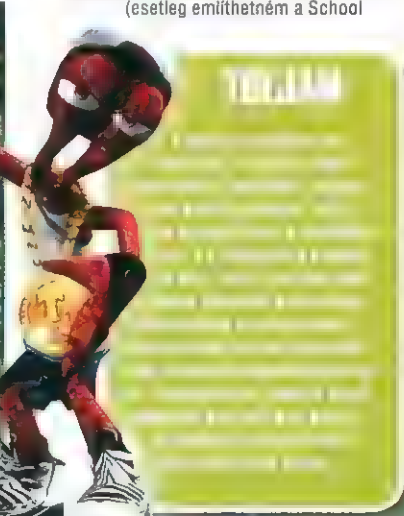
Ha beléptünk egy ajtón, készüljünk fel, hogy a funkyt nem kedvelő földlakók azonnal megtámadják a mi derék űrlakóinkat. Ezer szerencse, hogy a funk-fu nevű harcművészet mestereiként bátran felvehetjük ellenük a harcot. A funk-fu harcművészet alapja, hogy a támadót funkyzáljuk, azaz funky zenével árasztjuk el. Belső nézetből megnézhetjük, hogy milyen erősségű funk-fuval kell rendelkezünk a célpont megsebzéséhez. Ha a funkyzálás folyamata befejeződött, annak nyilvánvalóak a tünetei: az áldozat afrofrizurát növeszt, feltesz egy

színes szemüveget, és azonnal boldog, az életével elégedett személlyé válik. Sajnos a későbbi szinteken egyre több olyan földlakóval akadunk össze, akik már annyira a funky sötét oldalára sodródtak, hogy nem tudunk hatni rájuk a funk-fuval. Ilyenkor jön jól, hogy a mindig nálunk hordott magnóból egyetlen hangjegyre koncentrált funky-csapásokat lehetünk ki, melyekkel – ha bizonyos esetekben lassan is, de – minden ellenfelet funkyzálhatunk. Ha ezzel belső nézetből próbálkozunk, akkor még az automata célzás is segít, habár ilyenkor nem vesszük észre, ha valaki oldalról vagy hátulról támad. Funky-hangjegyeket egyebkent egyrészt a pályakon találhatunk hármascsoportokban (amikor „meglátnak” minket, elkezdnek menekülni), de a három gospel-énekestől is vásárolhatunk egy kilences pakkot, három zoldhasúért. Pénzt néhány feladat megoldásáért kaphatunk, illetve

akkor, ha integetünk a már funkyzált ellenfeleinknek (ugyan nem mindenki adakozik, de érdemes próbálkozni).

Nagyon fontosak lesznek az ajándékok, amiket Lamonte helyez el a pályákon. Ezekből elképesztően sokféle van, az egyszerű gyógyító kajától a körülöttünk mindenkit sebző funky-blaston át a teleportálásig, ami kijáráshoz/kulcsokhoz/ajándékokhoz visz el minket. Kiemelkedően hasznos az Icarus Wing, amivel igen hosszú ideig repülhetünk (a legtöbb pályán van néhány messzebb fekvő sziget, ahová csak így lehet eljutni), a Spring Shoes, amivel hatalmasakat ugorhatunk és a Stupid Hiding, amivel „fának alcazva” magunkat (azaz két botot tartva a fejunkhoz...) elosonhatunk az ellenfelek mellett.

Vannak káros ajándékok is, amelyek például ellenfeleket teremtenek, megakadályoznak más ajándékok felhasználásában, vagy egyes meglepetéseket összekevernek (esetleg említhetném a School





## TISZTA BOLONDOKHÁZA

## Wiseman

„Ne kérdezz semmit, megvannak az indokaim!” – mondja a bölcs saját kinezetéről, aki két petakért cserébe beazonosítja az ismeretlen ajándékainkat. Szintén hozzá mehetünk, ha a földlakók funkzyálásával, és a küldetések teljesítésével annyi pontot gyűjtünk, hogy a funk-ta következő fokozatára léphetünk. Ilyenkor előrelépünk a harcművészet terén (új övet kapunk), illetve három mas bönusszal is gazdagodunk (pl. megnő az életerénk, gyorsabbak leszünk).



## Lamonte

Ő a Funkopotamus, a funky védelmezője, bár igazából csak egy parányi kék lény. Ő segít hőseinket a különböző világokon széleszóró ajándékokkal, illetve tippeket is ad az Anti-Funk legyőzéséhez.



## Arnold

Arnold egy kiárgedett osztrak testőpítő, aki az Xbox Live-ot hirdető szponzorsembereként van jelen a programban. (Abban legalább nincs r' betű.) Amint közel megyünk hozzá, elkezd sorolni, hogy mi mindent lehet letölteni (mire az európai verzió megjelenik, már itt is lesz Xbox Live). Addig mindenesetre két szintet, illetve a három karakter robotizált másait tettek fel ingyen letölthető ajándékként.

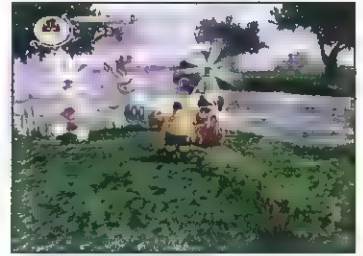


Bookot, amitől azonnal elalszunk). Ezért nagyon fontos, hogy azonosítatlan dobozokat ne használjunk el, mert alaposan megszívhatjuk. Vannak rizikós ajándékok is, és itt van rá esélyünk, hogy rosszul sül el a dolog, szóval érdemes a használatuk előtt menteni. Ezen veszélyes, illetve káros ajándékokat sem kell feltétlenül eldobnunk, mert bizonyos eséllyel a funkyzált ellenfeleknél barterbizniszre használhatók pénz, illetve más ajándékok ajánlanak fel egyik csomagunkért, sokszor azokért, amit amúgy mi sosem használnánk el.

Nem minden ajándékot tudunk azonnal használni: az erősebbekből először meg kell találni a „mesterpéldányt”, ami kis

állványon van elhelyezve valamelyik pályán. Legtöbbször ez – mármint a piederstalon levő ajándékok megtalálása – nemcsak lehetőség, hanem feladat is: a legtöbb pályán három ilyen található, és ezeket kell megkeresni. Általában ezek mellett még két megbízásunk van. Az egyik, hogy találjuk meg a liftet (ez az egyetlen kijárat a pályáról, szóval enélkül nem is távozhatunk), a másik pedig egy szállító küldetés. Ilyenkor egy rendkívül kövér figurát kell keresnünk, aki valójában egy földlakó-jelmezt öltött úrlakó. Tőle kapunk egy ajándékot, és egy címzettet – miután funkyzáltuk az utóbbit, odaadhatjuk neki a meglepetéscsomagját.

A kulcsok mellett több dolgot gyűjthetünk még: a kis sárga fényekből százat összeszedve egy étellel gazdagodunk, a mikrofonok (melyeket a szállító küldetésekért kapunk) pedig arra jók, hogy az egyes vidé-



kek véget jelző speciális pályát nyissak ki. Fontosak még az alig látható fényforrások (ugy néz ki, mintha szikrázna a talaj), ezeket funkyzva ajándékokhoz, hidakhoz vagy rossz esetben földlakókhoz juthatunk. Szintén hasznos, ha bekopogunk a házakba, lakócsikba és jégkunyókba – ezekről a helyekről pénzt vagy ajándékokat kapunk.

Minden világon van egy-két speciális szint, ahol a funky sötét oldaláról támadó Anti-Funkot kell károsítanunk. Ezek a pályák időlimittel is rendelkeznek, eredményunktól függően érmet és ezzel együtt jutalmakat (pénz, pontok) is kapunk. Néha egy szírtől kell minél gyorsabban a funky-fuval leloknia a nyulakat; néha hatalmas, tojásvetővel támadó tyukokat kell elintéznünk; néha pedig egy jégtablán csuszkalva kell yetiket funkyzálnunk az elfektől elnyert hangjegyekkel (az a látvány, amikor egy jéti afrot neveszt, leírhatatlan!).

Bár elvileg a zene köré épül fel a játék, mégsem mondhatnám, hogy különösebben utós lenne a ToeJam 3 muzsikája. A küldetések előtt éneklő gospel-korus ugyan fantasztikus (mindig az adott pályáról dalolnak), viszont a többi az elég közepes. Persze az is biztos, hogy nem vagyok igazi funky-fan, csak egy tipikus földlakó, így lehet, hogy csak ezért nem kaptam el a ritmus... A szövegek nekem tetszettek (a nyugati sajtó azért kritizálta a programot, mert nem a mai szlenget használják a karakterek, hanem egy pár

évvél régebbit), csak az zavart, hogy nem lehet feliratoztatni őket, ami főként Lamonte dumáival zavaró – néha annyira átjárja a funky, hogy egy budós szót sem érteni abból, amit mond.

A ToeJam & Earl 3 lenyegében ennyiből áll: gyűjtögetjük a kulcsokat, lemezeket, hangjegyeket, pénzt és az ajándékokat, hogy eljuthassunk a következő szintre, ahol majd ugyanezt tesszük. Persze, az eltérő világokhoz (sivatag, város, pokol, havas táj, sötétebb – összesen 30 van) eltérő ellenfelek tartoznak, és van néhány speciális szint is, de ha már az első néhány percben nem fog meg a játék, akkor már nem is fog – ugyanis végig ugyanolyan. A grafika meglepően jó, főként a táj megvalósítása szép a rendkívül részletes textúrákkal. Az egyes karakterek, lények kidolgozottsága már nem annyira ütős, de a design csillagos ötös: legyen szó a gonosz vigyorral és hegyes fúróval utánunk rohanó fogorvosról (ismerős, nem?), a magát nyuszinak álcázó nindzsáról, vagy éppen a harc közben a Cápa c. film zenéjét dudoló cápakról. Adjatok ToeJaméknek egy esélyt, így legalább rögtön kiderül, hogy még a jók oldalán álltok-e, vagy már elnyelt titeket a funky sötét oldala!

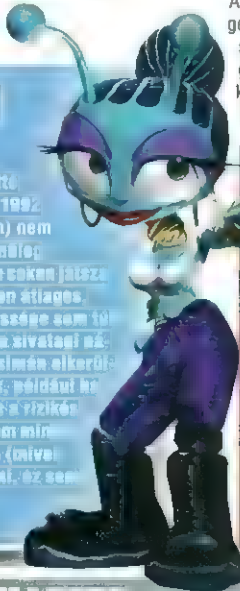
(A cikkíró utólagos elnézést kér, hogy e két oldalon összesen 35 alkalommal szerepel a „funky” szó!)

Grath

grath@mail.datanet.hu

## LATISHA

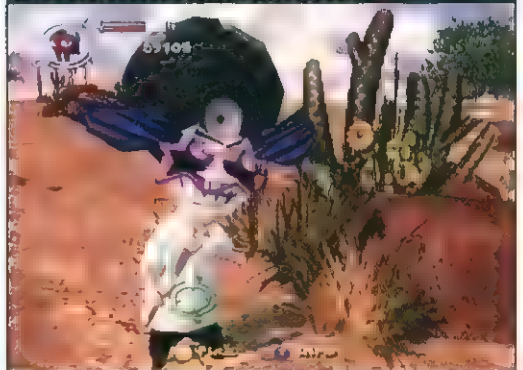
Latisha az addig két részből (mindkettő MegaDrive-ra jött ki 1992-ben, illetve 1993-ban) nem szerepelt, és valószínűleg most sem fognak vele sokan játszani. Mindenben teljesen átlagos, és két speciális képessége sem túl erős: nem hatnak rá a sivatagi ná-ya-árnszól (ezeket simán elkerülhetjük a fövblekkel is, például ha beugrunk a vízbe), és a víziken ajándékoknál majdnem min- a jó eredményt kapja (talán bárhol tudunk menteni, ez sem elrettentősség).



## A funkyzáls így kezdődik...



## És szerencsés esetben így végződik



## MELLETT

- Egészen elborult humor
- Melegpőben jól néz ki
- A funky kedvelői a mennyekben érezhetik magukat

## ELLENE

- Egyeseknek talán már túl elborult lehet
- Nem túl változatos
- Elég sokat töltöget

## PEREPUTTY

- Blinx: The Time Sweeper  
Microsoft
- ToeJam & Earl 3  
Sega
- Crash Bandicoot  
Universal Interactive

2 játékos

NTSC

## ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	87
HANG	71
SZAVATOSSÁG	88

## ÍTÉLET

74

WWW.SEGA.COM

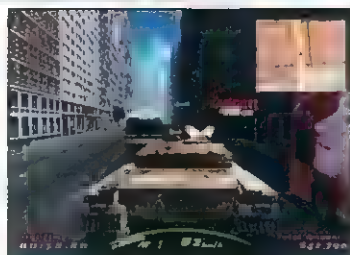




➤ A telefonbetyarkodásnak ezzel vége!



➤ Van egy olyan érzésem, hogy ez nem a helyes irány!



## ■ Egy jó játék harmatgyenge folytatása

# RUNABOUT 3 NEO AGE

TÍPUS **LIKED** KIADÓ **ACTIVISION** FEJLESZTŐ **SCI** MEGJELENÉS **2001** PAL

Összintén mondom, a Runabout előző része két éve, még a Dreamcast fénykorában a kedvenceim közé tartozott. A Super Runabout: San Francisco Edition egy nagyszerű, kudarcsok alapuló autóverseny volt, ahol a tengerparti nagyváros utcáin különböző járművekkel, különböző extrém feladatokat kellett végrehajtani. A program az egész világon pozitív visszhangot keltett, így nem is csoda, hogy elkészült a folytatás – immáron PS2-re. A koncepció a Runabout 3-ban tulajdonképpen ugyanaz maradt, mint amit már megismerhettünk az előző részekben. Ez azt jelenti, hogy a város (jelen esetben New York) egyik pontjától a másikig kell adott idő alatt eljutnunk – de hogy ne legyen olyan egyszerű az élet, különféle, hmm „érdekes” feladatokhoz kötötték a száguldozást. Ilyen „szencziós” ötlet volt a készítőktől például a parkolóórák feldöntögetése, a pénzzsárlító

kocsi összetörése, esetleg egy célszemély zuhatunk be, felborogathatunk néhány civil verdát és rögöghatjuk a járőrelő jónépet. További nehezítésként belevettük ebbe a kis buliba a rendőrséget is, akik mindent megtesznek annak érdekében, hogy ne tudjuk teljesíteni feladatunkat. Szóval a játék nagyon hasonlít (pontosabban hasonlítani szeretne) a Driverre – legalábbis a stílusát tekintve.

Már a meglehetősen gyenge intro után elfogott egy olyan érzés, hogy ez bizony nem lesz akkora siker, mint a DC-s előd. Ez a játék saját engine-jével készült, és már ebben is rengeteg az polygonok közötti illesztési hiba, ezen kívül a képi világa sem tetszett, szerintem túl fakók a színei. Azért még reménykedtem, hogy maga a játék eloszlatja ezt a negatív érzést, és valami nagy meglepetés fog következni. No, jött is – csak sajnos negatív értelemben.

A főmenübe érve mindössze egyetlen játékmód vigyorog ránk, mégpedig a Runabout. Ez önmagában még nem is lenne olyan nagy baj. A látvány viszont valami elképesztő – a játék grafikája a PS2 tudásához mérten annyira gyenge, hogy szinte nem találók rá szavakat. Aztán amikor néhány méter megtétele után még szaggatni is kezdett, az már csak olaj volt a tűzre. A több mint két évvel ezelőtti DC-s rész is szebb volt, ez a grafika egy konzolgenerációval ezelőtt még elment volna, de ma már semmikeppen sem. A polygonok egymásba csuszának, a civil járművek ocsmányak, a pályadesign és a járőrelők pedig nevetségesek. Egyedül talán saját gépünk külalakja elfogadható, minden más botrányosan néz ki. Az egyetlen dolog, ami megmenthetné a programot, a játékmén – de ez sem élvezetes három-négy misszió után szomorúan konstataltam, hogy egy borzasztóan unalmas játékkal van dolgom, és

a kapott feladatok nagyon bugyuták. Ugyanezen a gépen, ugyanebben a stílusban már bizonyítottak a Wreckless-szel – a két játék közti minőségbeli különbség azonban óriási. A mesterséges intelligencia egy nagy nulla, a rendőroket nem kell lerázunk, mert úgysem érnek utol minket. (Amennyiben mégis sikerül nekik, az első adando alkalommal összetörök magukat.) A hanghatások szintén bővültek: mind a kocsi hangja, mind a járőrelők idegesítő sikongatása átlagon aluli.

Egyedül a járműválaszték az, ami ugyanolyan nagy, mint a DC-s elődben, de ez édeskeves. A küldetéseknek olyan változatos járműarzenállal állhatunk neki, mint egy V8-as, vagy egy crossmotor, netán egy mentőautó (de az utcák mindennapi szereplőjeként egy tank is feltűnik). Mivel járműveink erőteljesen rongálódnak (habár ennek megvalósítása sem mérhető a Wrecklesshez), az eredeti gyártók nem adták a nevüket a programhoz. Így – jobb híján – kódneveken futnak, de minden gépnél felismerhető, hogy milyen valódi járgányról mintázták. Az irányítás egyszerű és kivételesen kellemesnek mondható – bár ez az állítás sem minden járműnél igaz. A böhöm nagy V8-as például ugyanúgy „hintázik” a kanyarvételknél, mint az igazi amcsi benzinfalók, de a crossmotor irányítása már közel sem idézi a valóságot.

A program szinte minden tekintetben citromdíjat érdemel – így nem is ajánlom senkinek. Egy dologra mégis jó: ha csak rohogni akarunk egy jót. Erre a célra mindenképpen megfelel a Chimax klimaxos fejlesztőinek játéka.

Z.G.  
corgan@freemail.hu

MELLETE	PEREPUTTY	ÖSSZETEVŐK	ÍTÉLET
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Sokfajta jármű</li> <li>■ Egyszerű irányítás</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Wreckless Activision</li> <li>■ Gumball 3000 SCI</li> <li>■ Runabout 3: Neo Age BAM Entertainment</li> </ul>	<p>GRAFIKA <b>40</b></p> <p>HANG <b>51</b></p> <p>SZAVATOSSÁG <b>30</b></p>	<p><b>40</b></p>
ELLENE	<p>1 játékos</p> <p>PAL</p> <p>WWW.BAM4FUN.COM</p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Kritikán aluli kivitelezés</li> <li>■ Mindössze egy játékmód</li> <li>■ Tíz perc használat után eldobandó!</li> </ul>			





➤ Acélosan áthaladunk a célon



➤ Kezdünk átesni az autó túloldalára



➤ Csak most lettek igazán forróak a kerek!

■ Mini autók + nagy cicoma = közepes minőség

# HOTWHEELS VELOCITY-X

TÍPUS: KÖZÉPES MINŐSÉG KIDÓ: 100 FEJLESZTŐ: THQ CÉL: MEGJELENÉS: 2003 NTSC: PAL

A fiatalabb korosztálynak szinte biztos, hogy ismerős a Hot Wheels márkanév – nagyjából olyan lehet, mintha az idősebbeknek a Matchboxot emlegetném meg. Akinek nem: a Hot Wheelsek tulajdonképpen 1:67 körüli méretarányban kapható extrém külsejű kisautók, melyeket a hétköznapi forgalomban nemigen láthatunk. A THQ ezekből fabrikált játékokat a Sony masinájára (sőt masinára, lévén már évekkel ezelőtt PS-re is születtek Hot Wheels játékok, az Extreme és a Turbo Racing). A játék maga egy olyan – mára

már hagyományosnak számító – autoverseny, ahol a jobb helyezés eléréseért avatlamilyen fegyverrel is kilőhetjük a riválisokat

A hangulatos bevezető képsorok után összesen 5 játékmódban indulhatunk. Az adventure egy amolyan Spy Hunter-szerű kuldetéses mód, ahol folyamatosan kapjuk az instrukciókat az elvégzendő feladatokról, és ezeket időlimítthez köthetjük

A Challenge-ben egyedül kell megoldanunk többek között olyan feladatokat, mint bóják közötti szalamoszás, különféle objektumok felszedése vagy akár ugratókon való trükközés. Minél nagyobb, illetőleg extrémébbet ugratunk, annál több pont öti a markunkat – éppen ezért érdemes folyamatosan használni a nitrót (egymás után kétszer gyorsan nyomjuk az X-et) A

sikeresen befejezett szakaszok után új pályák ill. fegyverek lesznek választhatók

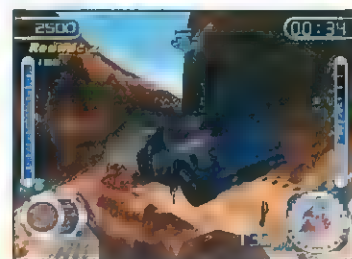
A Drag Race tulajdonképpen az egyetlen olyan hagyományos versenysorozat, ahol az első hely megszerzéseért folyik a küzdelem. Szerencsére kiválaszthatjuk, hogy hány ellenfelet szeretnénk, így ezen versenyek teljesítése sem jelenthet különösebb akadályt.

Akik kedvelik a törés-zúzást, azoknak bizonyára jól jön majd a Battle, ahol is különféle arenákban egymás ellen kell megküzdenünk. Olyan pusztító eszközöket vehetünk be, mint a lezerágyú, a gyorsüzelő vagy az olajos hordok kilövésére szolgáló katapult.

A joyride névre keresztelt kuldetés már nem időre megy, bár ettől függetlenül meglehetősen nehéz. A pályákon elhelyezett kulcsokat kell megkeresnünk, amelyekért cserébe általában egy jutalomautó aktiválódik a garázsban.

Összesen mintegy 33 különböző gépcsodával lehet szagatni az aszfaltot, melyek, mind az irányításban, mind a kullemükben erősen különböznek egymástól. Van itt iskolabusz, 70-es éveket idéző sportkocsi, pick-up vagy akár teljesen elvont XXI. századi hiper-verda. Természetesen az igazán spéci járgányok nem választhatók alapból, ezeket a teljesített versenyek után szerezhetjük meg. A kocsi egyébként rendszeren amortizálódna is egy-egy utközés vagy lövés alkalmával, és a serülési modell egész jónak mondható

A pályák feleltése is meglehetősen változatos versenyzhetünk kanyonban, felhőkar-



colókkal zsúfolt városokban, sőt – végülis modellautókkal vagyunk – még hurkokkal teletűzdelt játék-autópályakon is. A hanghatások is viszonylag jók, bár kimagaslónak azért semmiképpen sem nevezném őket. Az – egyébként teljesen arcade-jellegű – irányítással szinte biztos, hogy senkinek nem lesz problémája

A grafika terén egy dolog szűrt nekem szemet – a Hot Wheels mintha egy kissé túl lenne cicomázva. Túláságosan színes minden, zavaróan csicsasak az épületek, az autók és a felvehető extrák pedig „huszonnyolcezer” színben pompáznak. Ez néhol már-már erősen zavaró – így maga a grafikai megvalósítás nem lett egy világszám. Igaz, mivel a játék nyíltan a kevesbé Gran Turismo-orientált fiatalabb játékosoknak készült, talán ez a hiba nagy jóindulattal elfogadható. Eppen emiatt viszont furcsa, hogy néhány kuldetés nagyon nehéz – ezek némelyike még az idősebbeket is megijesztette (talán pont ez volt a cél, és a készítők ezzel akarták minket a keletre vonni?). A THQ udonságát azonban mindenképpen ajánlanám a kisebbeknek, ugyanis nekik minden bizonnyal nagyobb élvezetet nyújt majd a „forró kereknek csatája”, mint a nagyfiúknak.

Z.G.

corgan@freemail.hu



## MELLETTÉ

- Sok érdekes jármű és játékmód
- Izgalmas feladatok
- Kettőn játszva nagyon jó poén

## ELLENÉ

- Hosszú távon csak a fiatalabbakat szórakoztatja
- Néha túláságosan nehezek a feladatok
- Agyoncicomázott grafika

## PEREPUTTY

- Rumble Racing
- Electronic Arts
- Crashed
- Rage
- Hot Wheels: Velocity-X
- THQ

## ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	70
HANG	74
SZAVATOSSÁG	63

## ÍTÉLET

63

2 játékos PAL WWW.THQ.COM

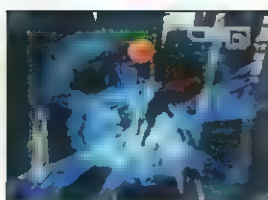
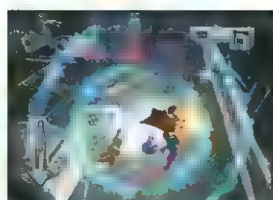
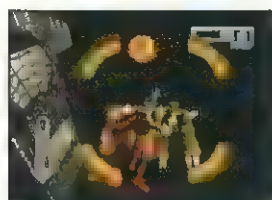




➤ Aki Orbítot reggelizett, könnyen oltja a tüzet



➤ Azannnyá! Ezt nem fogja a lézertekintetem



➤ Célserű a robotgenerátorokkal kezdeni a nagytakarítást

■ A Kryptonszökevény egyik legrosszabb napja

# SUPERMAN MAN OF STEEL

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ INFO S FEJLESZTŐ MEGJELENÉS NTSC 2002.12.13. PAL

**S**uperman a legrégebbi szuperhős, talán még Batmannel és Spidermannel is „öregebb”. Nem csoda, ha már a videojátékok (h)öskorában is feltűnt a képernyőkön, például okaért Atari VCS 2600-on. Előző számunkban írtunk a PS2-re készült Superman: Shadow of Apokolipsról, most pedig itt van az acélember újabb megmérettetése. A platform ez esetben az Xbox, a kiadó pedig újfent az Infogrames.

A Man of Steel a Shadow of Apokolipszal ellentétben nem egy (rajzfilm)sorozat alapján készült, hanem különféle Superman történetekből (film, képregény) lett összeállítva. Ennek eredményeképpen nincs is igazán definiálható története. A készítő elképzelése szerint elegendő annyi sztori, hogy a Brainiac 13 névre hallgató rosszfiú meglegele Metropolis (ez ugyebár város, ahol hősünk is lakik) fizimiskáját, és önkényes átalakításba kezdett a robotjaival. Újságíróknak álcázott szuperhősünk (akinek egészen véletlenül mindig van a zakó alatt egy garnitúra piros-kék lasztexturci és egy szaténköpeny) ezt viszont nem nézheti tetlenül.

A játék prezentálásával semmi baj sincs, a grafika szép és részletes. Metropolis kivitelezése egészen kiváló: a felhőkarcolók ablaka-

iban visszatükröződnek a környező épületek (csak mi nem), a nagyon távoli épületek is teljesen ki vannak rajzolva, a házak között pedig különféle civil hajók repkednek. A későbbiekben feltűnő helyszínek ugyan ilyen részletesen vannak kidolgozva. A központi figura persze Superman, akinek megszámlálhatatlanul sok animációs fázisa van. Minden porcikája külön mozog, a köpeny mozgásának kidolgozása pedig mestermunka. A digitalizált beszéd, a hangeffektek, valamint a muzsika együttese pedig az eredeti rajzfilmek hangulatát idézi.

A feladataink első nekifutásra egészen sokrétűnek tűnhetnek, de a robotok aprítása közben viszonylag hamar találkozzunk majd visszakösző motívumokkal (tűzoltás, hatalmas tárgyak pakolgatása). A történetet színesíti, hogy régről ismert főellenfelek is feltűnnek a színen. Itt lesz Lex Luthor, Metallo, Bizarro, Mongul, the Cyborg és persze a főtetű, Brainiac 13 is. Az ellenfeleink (azaz a robotok) változatossága egyébként frusztráló: az egyik fajtát csak a lézertekintettel lehet darabokra szedni (lila befogó kör), a másikat a jeges lehellet teszi hidegre (zöld befogó kör), és amelyikre egyik speciális képességünk sem hat végzetesen (sárga befogó kör), azokkal pofontávolságból kell le-

játszani a nézeteltérést. A robotok ritkítását mindig a robotgenerátorokkal kell kezdeni, ezeket könnyű megismerni (a befogó „kör” másképp fest, lévén négyzet).

Jöjjön a feketetelevés! A játék igazából még jó is lehetett volna – legalábbis az erős középkategóriában még meg is hozhatta volna a befektetett pénzt a kiadónak – de ehhez legalább egy normális irányítást kellett volna prezentálni! Ugyanis valami förtelmesen rosszul lett megoldva. Alapállapotban lebegő módban vagyunk, amikor is a bal analog karral tudunk előre-hátra mozogni, és jobbra-balra forogni, míg a jobb analog karral lehet függőlegesen fel-le mozogni, és jobbra-balra oldalazni (nagyon rossz). Viszont, ha repülő módra kapcsolunk a jobb flippergomb lenyomásával (ilyenkor emberünk rahasal a levegőre), akkor a bal analog kar funkciója megváltozik és normalis, a repülő játékban megszokott irányítást kap, fordított fel-le irányítást! Vannak kudarcsok, amikor nagyobb tárgyakat kell a helyükre passzintanunk, ilyenkor a lebegő módban működő irányítás él (ezért szintén hajhullatós részei a történetnek). Eleinte arra gyanakodtam, hogy biztosan én vagyok a béma, és képtelen vagyok rendesen navigálni – az interneten való turkálódásom

eredményeképpen aztán megnyugodtam, hiszen a világ legeldugottabb zugában is a játék irányítását szapulták. A legnagyobb baj viszont az, hogy az irányítás újradefiniálásáról nem is hallottak a fejlesztők. Pedig csak a két analog kar egy-egy funkcióját kellene felcserélni, és 80% feletti értékelést kaphatna a játék.

A Superman: Man of Steel ékes példája annak, amikor egy kiadó elfelejti azt a bevett szokást, hogy néhány külsős emberkét megkérdezzen a készülő játékról (van-e gondja vele, mit kellene még beletenni stb. – amire például remek alkalom lett volna az E3, ahol a készülő játék ugyebár ki volt állítva). Így marad a bosszankodás egy olyan játék miatt, amibe jól láthatóan rengeteg energiát (na meg zsetont) ölték bele, amin halálra dolgozták magukat a grafikusok meg a zenészek – de a végeredmény mégis egy borzadály lett... A játék grafikájával ugyanis minden rendben van, a hangjai is kimondottan jók, csak az irányítás sikerült valami rettenetesen csapnivalóra. Így pedig kinszenvedés az egész, és kötvé hiszem, hogy más játékosok ne osztanák ezt a véleményt...

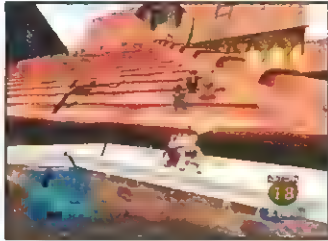
SakmaN  
sakman@ipma.hu

MELLETE	PEREPUTTY	ÖSSZETEVŐK	ÍTÉLET
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Szép, majdnem fotorealistikus grafika</li> <li>■ Megvan benne a jól ismert képregény-hangulata</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Spiderman: The Movie Activision</li> <li>■ Superman: Shadow of Apokolips Infogrames</li> <li>■ Superman: Man of Steel Infogrames</li> </ul>	<p>GRAFIKA <b>85</b></p> <p>HANG <b>82</b></p> <p>SZAVATOSSÁG <b>25</b></p>	<p><b>45</b></p>
ELLENE	<p>1 játékos</p> <p>NTSC</p> <p>WWW.INFOGRAMES.COM</p>		





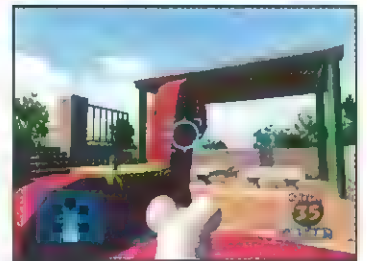
➤ Megvagy te kis kleptomán!



➤ Tony Hawkot sejték a környéken...

## ■ Stuart Little után szabadon

# SNEAKERS



TÍPUS **AKCIÓ** KIADÓ **MICROSOFT** FEJLESZTŐ **NEZMIX** MEGJENÉÉS **2002.10.18.** NTSC **2002.12.06.** PAL

**A** Sneakers (Japánban Nezmix a neve) a Microsoft azon próbálkozásainak egyike, aminek egyértelmű az üzenete: ne csak az apukák és a nagytesók üljenek le az Xbox elé, hanem a kiscsót vagy a kishugit is tessék hagyni játszani! A játékot ugyanis a fiatalabb korosztálynak (a 10 év alattiaknak) szánták: egyszerű játékmeneete és könnyű kezelhetősége miatt még egy ilyen ifjanc emberpalánta is könnyen elboldogul vele.

A Sneakersben egy egérszapatot fogunk irányítani, akiket a gonosz patkányok megloptak. (Igaz, erre „ellopott” finomságok (mogoró, keksz, cukorka, stb.) eredetileg ugyebár az emberek tulajdonát képezték, de ettől az apróságtól most jóindulatúan tekintünk el.) Célunk a tolvaj patkányok felkutatása és elpáholása lesz.

A játék irányítása a végtetekig le van egyszerűsítve. A csapatot a bal analóg karral vagy a keresztgombbal irányíthatjuk (jobbra-balra) – de az útvonalak kötöttek, így nem lehet róluk letérni. Ha elágazáshoz érünk, kis nyílak jelennek meg a lehetséges továbbhaladási irányokkal: a kék nyílát követve a helyszín belterületén szaladgálhatunk tovább, a piros nyíl pedig a kijáratot jelzi. Az elágazásoknál így tudunk továbbmenni, hogy egy másodpercig a kiválasztott irányba nyomjuk a kart. Egy gombnyomással futásra készíthetjük a csapatot, amit – a

lépcsőket kivéve – érdemes folyamatosan használni, mivel a keresgélés időre megy. Bizonyos esetekben olyan tereptárgyak is utunkba kerülhetnek, melyekre fel lehet mászni, illetve két tárgy között át lehet ugrani – ilyen esetekben a megjelenő „run” felirátú ikon tudatja velünk, hogy itt is a futás gombot kell használni.

A játék alapvetően kétféle „üzemmóddal” rendelkezik. Az első a mázslalós-felderítő mód, míg a másik a bunyó-mód. A legtöbb időnket az első módban fogjuk eltölteni, hiszen elsődleges feladatunk a patkányok felkutatása lesz. Ha észreveszünk egy patkányt, akkor a következő a teendők: előhívhatunk egy kereső kurzort, amit rá kell irányítanunk a kismeglett patkányra, ha pedig a kurzor átvált pirosra, akkor már csak az „A” gombot kell megnyomnunk. Az így meglett patkányok átmennek Sho Kosugi-ba (azok a jó kis régi nija filmek!) – maguk elé/ala hajtának egy fustbombát, és egyszerűen köddé válnak. Lekérhetjük az adott helyszín térképét is, aminek alapvető hiányossága, hogy csapatunk pillanatnyi pozíciója nem látszik rajta, csak az a helyiség, ahol éppen vagyunk. Ezen a képernyőn láthatjuk továbbá, hogy a különböző színű mezt viselő patkánybandákból hányan kószálnak még szabadon. Ha az egyik szín összes képviselőjét megtaláltuk, akkor a térképen elkezd villogni az egyik helyiség, és

egy kis patkányfej ikon is megjelenik rajta, ami azt jelzi, hogy oda kell látogatnunk egy kis „megbeszélésre”. A helyszínt becserkészve előbb-utóbb beleutkozunk az ellenfélbe (piros felkiáltójel), és pillanatokon belül elcsattan az első pofon. Ilyenkor – csata módban – szabadon irányíthatjuk főhősünket (ő egyébként Apollo névre hallgat). Tudunk normálisan pofozkodni, de van egy speciális pörgő támadásunk is. Utóbbival egyszerre több ellenfelünket is messzi centiméterekre repíthetjük, hátránya viszont, hogy fogyasztja az életerőnket (mintha csak bekaptunk volna pár maflast). Ez nem gond, mert a lenyomott patkányok által elhajigált finomságok összeszedésével ezt simán visszatölthetjük. A csata módban lehetőségünk van a csapattagjainknak parancsokat osztogatni, ami felülbírálja az alapértelmezésben érvényes „űsd a hozzád legközelebb állót” parancsot. Minden pályán 4+1 csatát kell megvívunk, a +1 egy főellenséggel való összecsapás lesz. Itt nemcsak sokkal több patkány fog nekünk esni, hanem egy erősebb, patkányfőnök is.

A Sneakers grafikai megjelenése egészen pofás. A legszembeütőbb dolog a rácsalók szőrös kinezete, ami a speciális, „Fur Shading”-nek nevezett grafikai effektnek köszönhető, és kimondottan elethű kinezetet varázsol a szereplőknek. A Microsoft ezt a képességet az Xbox egyik exkluzív

grafikai erősségeként hirdeti, de – mint köztudott – a GameCube-ból is ki lehet hozni hasonló trükköket (lásd például a StarFox Adventures). A helyszínek megjelenítése eleinte nem tűnt fergetegesen forradalminak, de ahogy haladtam előre a játékban, egyértelművé vált, hogy a grafikusok bizony alaposan kitették magukért. Még a méretarányok helyes ábrázolása is kötelezően sikerült: éreszcsatornáknak szaladgálhatunk, kávésbográban és konzervdobozban turkálhatunk, és ahol lehet, ott még a tetőszerkezet gerendáin is végigszaladhatunk. A grafikai körítés mellé kissé időtlen, de a játék hangulatához jól illeszkedő hangokat kapunk. A zene jellegzetesen rajzfilmes hangzású, a hangeffektek pedig olyanok, mintha csak a Kengyelfutó Gyalogkakuk-rajzfilmekből szedgették volna ki. A digitalizált beszéd pedig... Egereink cincogva beszélnek, ráadásul mindezt japánul teszik (há! Istennek, angol felirat azért van)! Eleinte aranyos, de egy idő után azért kissé idegesítő.

A játék piszok egyszerű és természetesen a maga helyén is kell kezelnünk: egy komolyabb játékos nyilván az égvilágon semmi kihívást nem talál benne – viszont a kisebbeknek jó szórakozást nyújthat.

SakmaN  
sakman@ipma.hu

### MELLETE

- Aranyosak az egerek
- Nagyon szép a fur shading a szereplőkön
- Nem ömlik benne a vér...

### ELLENÉ

- Nem lehet szabadon kóricálni
- Kicsit uncsi egy idő után
- 10 éves kor felett nem ajánlott

### PEREPUTTY

- Taz Wanted
- Infogrames
- Zapper
- Infogrames
- Sneakers
- Microsoft

### ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	77
HANG	76
SZAVATOSSÁG	50

### ÍTÉLET

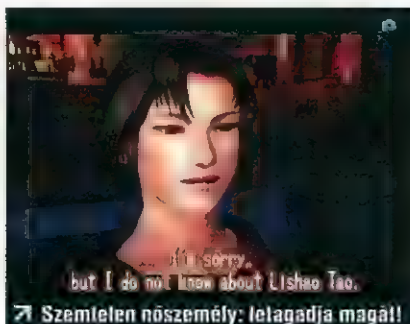
**62**

1 játékos NTSC WWW.XBOX.COM





➤ Szerintem itt biztosan tudnak néhány kung fu-trükköt



➤ Szemtelen nőszemély: letagadja magát!



➤ Biztos, hogy szükségünk van borotválásra?

## JÓ MUNKÁSEMBEREK



➤ Ryo és Delin így dolgozott Dreamcaston...



➤ ...és így pakolja ugyanazt a ládát Xboxon

## Az Xbox charter-járata Hong Kongba

# SHENMUE II

TÍPUS Kaland (R.E.E.) KIADÓ MICROSOFT FEJLESZTŐ AM2/SHEN MEGJELENÉS 2002.10.30. NTSC

A Dreamcast „hirtelen halála” egy egészen furcsa eseménye a videojátékok történelmének. Tavaly karácsonykor megkaptuk a gépre a világ legjobb kalandjátékát, idén karácsonykor pedig már csak egy emlékkép az egész. Megszűntek rá a fejlesztések, s a gép besorolt a Megadrive, és a Saturn mögé, mint egy másik letűnt Sega konzol. Pedig hát korántsem volt az még annyira elavult technológia: ezt bizonyítja, hogy a Shenmue II-nél azóta se készült jobb játék a kategóriájában. A Sega bukása jó alkalmat adott a Microsoftnak, hogy lecsapjon a címre, aminek végül az amerikaiak látták kárát, ők ugyanis tavaly karácsonykor legfeljebb akkor merülhetek el a Shenmue II világában, ha megrendelték a PAL változatot. Egyéb esetben mostanra kellett várniuk, és mellesleg időközben a Dreamcastjukat le kellett cserélniük egy Xboxra.

Azon Xbox-tulajdonosoknak, akik netán most hallanak először erről a játékról, annyit kell tudniuk, hogy a Shenmue egy elképesztő mértékben interaktív világban játszódik, ahol a játékos páratlan mozgásszabadsághoz jut. 1986 novemberében kezdődött a történet: a Shenmue 1-ben a japán kikötővárosban Yokosukában kalandoztunk (erről mellékelnek a játékhoz egy videó DVD-t), ezúttal pedig Hong Kongba látogathatunk. A játék valóban egy igazi utazással ér fel, mert elvegyülhetünk a nagyvárosban, bárkit

megszólíthatunk, megismerkedhetünk bizonyos emberekkel, pénzt kereshetünk és azt el is költöztethetjük – szóval tengethetjük a napjainkat, amik (kicsit felgyorsulva) következnek egymás után. Szórakozással vagy egyszerűen csak sétálgatással múlathatjuk az időt, avagy edzhetünk is, merthogy a helyi rosszfiúkat Virtua Fighter-szerű verekedős részekben páholhatjuk el, s ehhez új kung fu-mozdulatokat tanulhatunk.

Egy kalandjátékban természetesen van cselekményszál is. Ebben a történetben Ryo Hazukit alakítjuk, akinek az apját egy titokzatos harcművész, Lan Di gyilkolta meg az első részben. Lan Di hírhedt figura az alvilágban, s egy bizonyos Sárkány tükör miatt utazott Yokosukába, ami állítólag varázserővel bír. Arról azonban nem tudott, hogy Ryo apjánál egy másik tükör is el volt rejtve.

Az előző rész ott ért véget, hogy Ryo megszerzte a Főnix tükört, majd követte Lan Dit Hong Kongba. A folytatásban tehát a hajóról leszállva vehetjük át az irányítást, és foghatunk neki a terep felderítésnek. Utóbbi nem egyszerű: jómagam egyszer már végigmentem a DC-változaton, de azért még mindig sikerült eltevednem. A tájékozódásban sokat segítenek a megvásárolható térképek, illetve a már említett interaktivitás: az utcán bárkit megszólíthatunk, s a járókelők nemcsak megmutatják nekünk az utat, hanem gyakran el is vezetnek a kérdéses

ponthoz. Hogy hova is kell mennünk, az mindig a sztoriból adódik. Az egyes napok végén automatikusan a szálláshelyünkre kerülünk vissza, noha a második rész annyiból korrekt, hogy másnap egyből választhatjuk a legutolsó elhagyott kerületet. Az is a második rész újdonsága, hogy bizonyos kulcsfontosságú jelenetek „beindításához” megvan az idő pörgetésének a lehetősége, valamint az sem utolsó, hogy bárhol lehet állást menteni – a szerencsejátékoknál ez kifejezetten előnyös...

A játék Xbox-változata persze még tovább fejlődött, mint a DC-s – még ha nem is sokkal. Hamarabb betöltődnek a helyszínek, és a Shenmue 1-ben összegyűjthető vackok már alapban nálunk vannak, lévén Xboxra nem lehetett volna áthozni az állást. (A műanyagfigurák eladásával pénzhez juthatunk.) A sztori természetesen ugyanaz, csupán néhány lényegtelen mozzanat alakul másképp, például ezúttal egy másik szereplőtől érdeklődhünk adott kung fu-mester hollétéről. A grafika szintén alig változott, leszámítva a felbontást és néhány apróbb effektust – pl. szebben hullámoz a tenger. (Ezért vettük a bátorságot, hogy a DVD-re a Dreamcast-trailert tegyük fel.) Nagyobb változás csak az audiot illetően történt, hiszen időközben elkészült az angol szinkron (Az európai DC változat csak feliratozva volt.) Kár, hogy ez inkább elvesz az élményből, mintsem

hozzáad, ugyanis a szinkronszínészek teljesítménye átlagon aluli. A kínai zenék viszont továbbra is csodálatosak.

Az Xbox-irányító nincs hiján a gomboknak, talán ezért is gondolták az alkotók, hogy valamit a fekete és a fehér gombokkal is kéne kezdeni: néhány hasznosítatlan szűrőt tehetünk rá a képernyőre, továbbá rendszeresített egy fenyképező ikont. Bárhol a játékban elkattint-hatjuk a gépünket, majd a fotókat a Snap-shots menupontról átnézhetjük. A játékban a képek csak kicsiben jelennek meg, de a főmenü Shot Viewer opcióját használva bele is nagyíthatunk a winchesteren tárolt képekbe, sőt szortírozhatjuk is azokat. A „secret” kategóriához lapozva láthatjuk, hogy bizonyos személyekről fotót készítve jutalmat kapunk. Összesen hat oldalnyi „titkos” arcképcsarnokot hozhatunk létre, melynek minden oldala extra grafikákat nyit meg, feltéve persze ha az azon szereplő figurákat már lencsevégre kaptuk. Az így előhozható manga képregényekből érdekes mellékszálakról olvashatunk, ami mindenképpen jópofa dolog, és okot szolgáltat a játék újrajrására.

Nagyon-nagyon reméljük, hogy nagy sikere lesz a Shenmue II-nek a jenkiknél, mert bár a kritikusok által ünnepezt Dreamcast-változat viszonylag jól szerepelt, a japán fogadás némileg elmaradt a várakozásoktól, az európai siker pedig abból is adódott, hogy az amcsi Shenmue-rajongók innen importálták be a játékot. Ennek fényében pedig kicsit vészjósló, hogy egy interjú során Shin Ishikawa, az AM2 producere közölte: az Xbox-verzió amerikai fogadtatásától függ a Shenmue-sorozat jövője. Mellesleg korábban az is elhangzott: a folytatás arra a konzolra fog elkészülni (ha elkészül), amelyik által a legtöbb játékoshoz tud eljutni – és ez nem biztos, hogy az Xbox lesz...

V.Z.  
vzoli@ipma.hu

### MELLETTÉ

- Gyönyörűen lemodellezett nagyváros
- Teljesen interaktív környezet
- Kaland és akcióelemek tökéletes összhangban

### ELLENÉ

- Túl sokáig halogatták az Xbox-verziót
- Egy az egyben a DC-s grafikát hozták át
- Elkészült az angol szinkron – de minek?

### PEREPUTTY

- Shenmue II  
Microsoft
- Silent Hill 2: Restless Dreams  
Konami
- Genma Onimusha  
Capcom

### ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	87
HANG	80
SAVATOSSÁG	90

### ÍTÉLET

90

1 játékos | NTSC | WWW.SHENMUE.COM





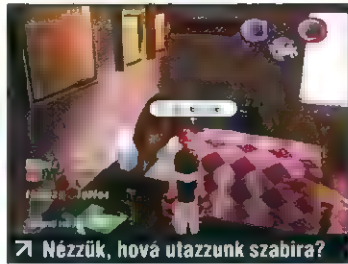
▶ Első összecsapások a bankvilággal



▶ Tumble nyilván nem mossa a fogait



▶ Itt lényegre nyáron jön a Mikulás?



▶ Nézzük, hová utazunk szabira?



▶ Pályakezdő korában hősünk rakodómunkásként is dolgozott



## ■ A kettősség tetőfoka

# DUAL HEARTS

TÍPUS KALAND RPG KIADÓ ATLUS FEJLESZTŐ MATHEX SOFTWARE MEGJELENÉS 2002.09.24 NTSC

**A** PS2-vel rendelkező RPG-kedvelők nem panaszkodhatnak: mostanában egymást érik a jó kis kalandok (lásd pl. Summoner 2). Az Atlus legújabb játéka, a Dual Hearts a festői Sonno-szigetre kaiauzol, ahol történetünk egyik főszereplője, Rumble épp hivatását gyakorolja. Ifjú hősünk ugyanis az alkalmazott régészet egyik méltán népszerű tudományát, a kincskeresést műveli főállásban. Az pedig minden magára valamit is adó sirrab..., akarom mondani régész előtt közhelyszámba megy, hogy a világ egyik leghíresebb és egyben legérzékenyebb romja, az Álomok Temploma Sonno földjén leledzik. Bár a legendák szerint eme ősi építmény mélye őrizi a tulajdonjogát megváltathatta volna. A temetőt ugyanis valamilyen nagyhatalmú, ismeretlen bűbáj védi, amely ezidáig minden halandó elmén kifogott.

Hősünk viszont a szerencse kegyeltje, kevés sikerrel kecsegtető vállalkozásához magától az Álom királynőjétől kap segítséget. Az emberek álmaiból épült birodalmat ugyanis a Remalom Ura fenyegeti, aki csak a templomban őrzött Szent Ereklékkel győzhető le. E fegyverek megszerzéséhez viszont szükség-szerűen meg kell szüntetni a védőmágijt, így a királynő követének köszönhetően Rumble is

beléphet a szentély falai közé. Ám váratlan hiba csúszott a gyönyörű uralkodó tervébe: kétbalkézes ugrándéka véletlenül szelnek eresztette a varázspécseket nyitó kulcsokat. A kis energiagomboktól elcsúszó célszerszámok természetes közegüket keresik: az útjukba akadó halandók álmaiba vetik magukat. A peches, megjelenésére és értelmi képességeire nézve leginkább egy nyúl és egy malac nászából született küldönc (ún. baku) képes lenne e dimenzióba is követni az elkóborolt tárgyakat, ám a rá leselkedő veszedelmek miatt kapóra jön a kinos pillanatban betoppanó kalandozónk segítsége. Ami, persze nem kimondottan önzetten, hiszen a számára elérhetetlen létsíkra emigrált kulcsokra – az Álomkö miatt – neki is éppúgy szüksége van. Együtt vágunk tehát neki a nagy kalandnak, ám a még párosuknál is furcsábbnak bizonyul...

Mind a helyszín, mind a műfaj tekintetében a játék szerkezete alapvetően két, jól elkülönülő részre tagolódik, amelyek több ponton kapcsolódnak egymáshoz. Sonno szigetén, a valóság létsíkján tulajdonképpen egy tipikus kalandjátékot játszunk. Itt található maga a labirintus, az Álomok-temploma, amely különböző színű ajtókkal lezárt hét folyosója mögött logikai feladatok megoldásával juthatunk el a Szent Ereklékig ismert varázsgömbökhöz. Az ajtókat nyitó kulcsokat egy-egy ember

álmaiban leljük meg, akik vagy a templomban, vagy szintén a szigeten elhelyezkedő városkában szundikálnak. Megtalálásukhoz azonban igénybe kell vennünk a szigetlakók segítségét, akik ezt természetesen bizonyos feladatok teljesítéséhez kötik, amiért igen gyakran az álomvilágba kell átruccanunk.

Ezzel szemben az álom dimenziója a kökemény akció létsíkja. Megszerzett ereklyéink itt fegyverként jelennek meg, jártasságunkat – gyakorlástól függően – négy szinten mélyíthetjük el. Karaktereink harci hatékonysága fegyverünk sebességét leszámítva abszolút a mi ügyességünkön múlik, nincsen sem találati, sem kivédési valószínűség. Igazából csak Tumble névre hallgató bakunk képessége mutatnak valódi fejlődést, ezeket meghatározott számú élőlény, ún. Esamon elfogyasztásával, majd felhasználásával aktiválhatjuk. A csetepaték monotonizációját számos platform jellegű rész „űdíti” fel, a pályák végén persze a kulcsokon ülő főellenekkel. E szintek, ellenfelek az álom jellegénél fogva furcsák, helyenként kimondottan bizarrak (pl. az első főellen egy óriási pénzeszsák), az előrejutás sokszor teljesen irracionális.

Az irányítás pofonegyszerű, a szükséges gombokat jelzik a képernyőn, tulajdonképpen közvetlenül Rumble-t mozgatjuk, habókos feldisznóknak automatikusan követi. Rá is fontos szerep hárul, különleges képességeivel

(gyógyítás, mérgező lehellet) nagyon meg tudja könnyíteni életünket. Akár kedvünkre meg is lovagolhatjuk sőt, néhány esetben a továbbjutás csak így megoldható – ráadásul csak az ő segítségével tudunk belépni az álomokba.

Mindez sajnos középszerű kivitelezéssel párosul. A nehézségi szintet a bizonyos sokat emlegetett kétélű hátsó fele alatt leledzik: a logikai fejtörők gyermeketeg, az ellenfelek egész egyszerűen hullagyengék, az egésze csak a botrányosan rossz kamerakezelés visz egy kis kihívást. Az RPG vonulatra sem lehetnek nagyon büszkék a készítőik: karakter-fejlődés csak a fegyver sebességében, illetve Tumble különleges képességeiben nyilvánul meg, ráadásul a játékmenet is enyhén szölvő lineáris. A grafika stílusa manga, de a textúrák elnagyoltak, a tárgyak szögletesek, ezt a „színvonalat” már egy félig sem kihasználó Dreamcast is lazán hozhatta volna, a zene pedig több, mint idegesítő... Ráadásul az egész játékot valami hihetetlen mértékű idiotizmus itatja át (pl. a legfontosabb szellemi vezetőnk konkrétan egy birka), amely bármiféle beleélést alaposan megnehezít. Egyszóval igazi „vegessaláta”: eredeti ötletek, gagyi csomagolásban. Kár érte.

Lysergize  
golconda@skizo.hu

### MELLETE

- Egyszerű irányítás
- Sok feladat és kincs

### ELLENE

- Majdnem nulla kihívás és gyenge grafika
- Idegesítő zene
- Idióta hangulat, lineáris játékmenet

### PEREPUTTY

- Summoner2  
THQ
- Shifters  
3DO
- Dual Hearts  
ATLUS

### ÖSSZETEVŐK

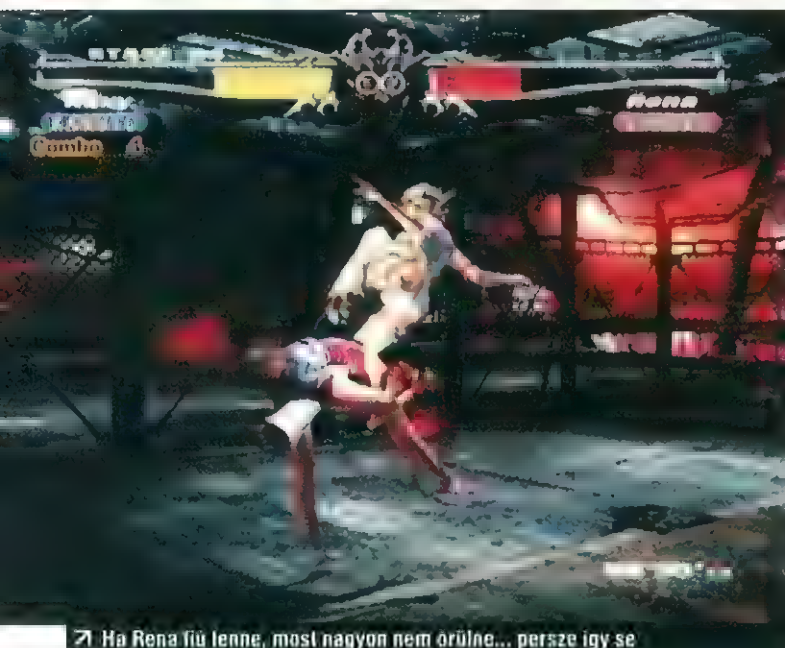
GRAFIKA	60
HANG	57
SZAVATOSSÁG	60

### ÍTÉLET

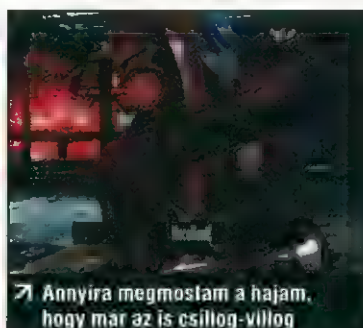
**55**

1 játékos NTSC WWW.ATLUS.COM

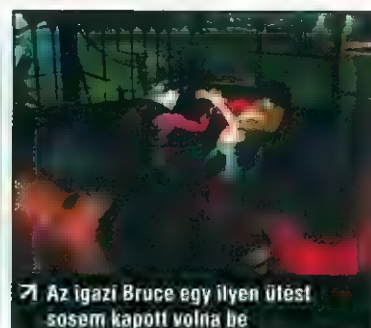




➤ Ha Rena fű lenne, most nagyon nem örülne... persze így se



➤ Anyira megmostam a hajam, hogy már az is csillog-villog



➤ Az igazi Bruce egy ilyen ütést sosem kapott volna be



➤ Erre csak egy válasz lehet: IGEN!



➤ Szégyen a fúlás, de itt szabad

■ Játéknak kevés

# KAKUTOCHOJIN

TÍPUS VEREKEDŐS KIADÓ ■ MICROSOFT FEJLESZTŐ ■ 100% FANTASZTIKUS ■ MEGJELENÉS: 2003. ÉLEJE PAL

A Kakuto Chojin (körülbelül jelentése harcoló szuperhősök) eredetileg nem s játékprogramnak, hanem az Xbox grafikai tudását prezentáló demónak készült. Pontosan ezért raktak bele minden speciális effektet, ezzel is batorítván a fejlesztőket, és fellekesítve a potenciális vásárlókat. Talán maradt is volna ennyiben a dolog, ha Ed Fries-nak (ő a legnagyobb Xbox-fejes), nem tetszenek meg a prezentációra elkészült karakterek, és nem dönt úgy, hogy márpedig ebből játékot kell készíteni.

A játék története a kategória iratlan szabályai szerint egy mondatban összefoglalható: egy Maladina nevű gonosz cég megrendezi a Fist of Fire bajnokságot, amelyre rengeteg gyanus alak gyűlik össze, hogy megküzdenek a főujért. Mivel a veredős programok sosem a történetükről voltak híresek, innen sem hiányzik olyan nagyon (bar itt talán meg kevesbe érthető, hogy ki és miért jött – a nem emberi főellen-ségre pedig semmi magyarázat nincs). Sokkal inkább bántó, hogy az opciók terén igencsak szűkölködik a program. Van egy story-módunk (haha!), egy gyakorlási lehetőség, illetve egy survival-mód, ami egyáltalán nem az, aminek gondolnánk. A folyamatosan érkező ellenfelek helyett egyszerre hárman rotnak ránk, és ha valakit kiütünk, az pár másodperc múlva magához tér. Minden tíz ajulatba küldött ellenfél után jön egy új aréna egy újabb tróval. Se tag-mód nincs, se törhető falak, semmi extra játékmód nem kapunk, és hiányzik a klasszikus survival-mód is. A karaktereknek nincs megnyerhető plusz ruhazata (alapból van kettő, azzal kell be-

érni), és mindössze egyetlen titkos figura van, a főelleniség, Daeva. Ha megnyerjük valakivel a bajnokságot (amihez mind a 12 karaktert le kell győzni), akkor kapunk egy minden fantáziát nélkülöző szöveges megnyerést.

A harcrendszer elég furcsa, ugyanis a szokásos ütő/rugás-gombok helyett van egy magas, egy közepes és egy alacsony támadásunk. Ezek hatása rendkívül sokféle lehet, attól függően, hogy milyen távol vagyunk az ellenféltől, vagy milyen iránygombokkal együtt használjuk. Emiatt aztán elég nehéz kombókat használni, tudatosan küzdeni, mert ha már egy kicsivel távolabb vagyunk, akkor nem ütés lesz a dologból, hanem rugás, amiből nem lehet átváltani a következő mozdulatba... Nagyon fontos, hogy védekezésből, illetve guggolva védekezésből nagyon erős támadásokat adhatunk elő, érdemes ezekkel operálni (meg a dobással, ami tulajdonképpen védhetetlen). A counter-rendszer is elég ostoba: minden karakter immunis egy adott mozdulatra. Asad például elkapja a közepes rugásokat, Ying Kai pedig a magas ütésekkel. Az érdekes ebben az, hogy ez csak akkor működik, ha éppen nem csinálunk semmit... Kötő ötlet, majd ott ácsingozok egy duhós kung fu-mester előtt, és reménykedek, hogy éppen a fejemre akar utni... Bár viszonylag kevés mozgása van a karaktereknek, ha végigvisszük valakivel a sztori-módot, akkor megkapjuk a Chojin-mozdulatokat is (eredetileg csak a Kakuto-repertoárral rendelkezünk). Ez tulajdonképpen megduplázza egy-egy figura lehetőségeit, azzal a bibivel, hogy választanunk kell, hogy Kakuto- vagy Chojin-stílusban

akarunk küzdeni, egyszerre ugyanis nem megy a kettő. Utóbbi egyebként sokkal erősebb és gyorsabb támadásokat tartalmaz, úgyhogy nyilván érdemes azt választani.

Az irányítás egyetlen újítása a special-gomb (alapból a B), amivel általában új kombókat hozhatunk elő. Ha azonban feltöltődik a mér-cénk (az életerő kijelzője sárgából fokozatosan vörösbe vált, minél többet támadunk, annál gyorsabban), akkor egy rendkívül durva támadást eresztünk meg. Ha azonban védekezés közben eresztjük ki erőnk, akkor pár másodperc erejéig sokkal gyorsabbak leszünk, így nagyon megsorozhatjuk az ellent. Érdemes akkor elszutni, ha éppen sikerült feljutni a levegőbe, mert így addig „zsonglörkölhetünk” vele, amíg tart a felgyorsított állapot. Elvileg ugyan néhány pályáról ki lehet ugni az ellenfelet, de ezt elég nehéz megcsinálni, mert még a legnagyobb ütések is – a speciálisakat leszámítva – csak pár centit löknek ellenfelünkön.

Többen játsva sem lesz sokkal jobb a program, ráadásul a nagy dérral-durrall beharangozott negyjátékos-mód igen rosszul sikerült – arról már nem is beszélve, hogy bajosan fogunk három olyan embert találni, aki fél óránál tovább bírja a Kakuto Chojint.

Ha a játékmenet mégoly sekélyes is, legalább technikailag nincs különösebb gond a játékkal. A pályák ugyan elege egy kaptafara készultek, és meglehetősen aprók is, viszont pompásan néznek ki. A karakterek rendkívül részletesek, ráadásul a trendekkel ellentétben itt mindenki realisztikusan néz ki (talán túlzottan is: Reiji Bruce Lee hasonmása, J. D. Stone pedig szinte

a megszólalásig hasonlít Brad „Tyler” Pittre a Harcosok Klubjából). Az izmaik megfeszülnek ütésekor (ez a menetek végi lassításokor figyelhető meg), fantasztikus arcmimikájuk van, és mozgásuk a lehető legjobb, amit ma el lehet érni egy ütős moton capture-felszereléssel – figyeljük csak meg, hogy milyen pazarul mozognak, ha nem nyulunk a gombokhoz... A fentiek pedig rengeteg technikai varázslattal vannak megszórva: színes fények, dnárrnyekolás, érdességet adó bump-mapping, rendkívül magas felbontású texturák... Persze nem lehet minden tökéletes: a karakterek igen sűrűn átrugnak vagy átütnek egymáson, ráadásul mindannyian csillogó bevonatot kaptak. Gondolom, itt az eredeti terv izzadságról szót, ám valamelyik bohó programozó nagyon tűzba vitte a doigot, és most olyanok a karakterek, mintha egy dezsza babaalajból másztak volna ki, vagy mintha műanyagból lennének – még a ruhájuk is fényes. A zenék fantasztikusak, viszont a hangok rendkívül gyengék: az ütések hangja műanyag flakonok összezapkodására emlékeztet.

A Microsoft első veredős játéka nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket: igaz, hogy jól néz ki, de kezdetlegesen működő harcrendszerével, a kínált lehetőségek igen szűkös tárházával és a szinte zéró mennyiségű titkos dologgal mégis csalódot okozott. Bár csak ezt a játékmódot odaadnak egy olyan csapatnak, akik igazán értenek a veredős játékokhoz, nem pedig csak a grafika egekbe turbózásához...

Grath

grath@mail.datanet.hu

MELLETE	PEREPUTTY	ÖSSZETEVŐK	ÍTÉLET
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Technikailag fantasztikus</li> <li>■ A zenék nagyon jók</li> <li>■ Négyjátékos-mód</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Dead or Alive 3 Tecmo</li> <li>■ UFC Tapout Crave</li> <li>■ Kakuto Chojin Microsoft</li> </ul>	<p>GRAFIKA <b>91</b></p> <p>HANG <b>78</b></p> <p>SZAVATOSSÁG <b>50</b></p>	<p><b>69</b></p>
<p>ELLENÉ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Gyenge a harcrendszer</li> <li>■ A karakterek mintha műanyagból lennének</li> <li>■ Az ütőhangok borzalmasak</li> </ul>	<p>4 játékos NTSC</p>	<p>WWW.KAKUTOCHOJIN.COM</p>	

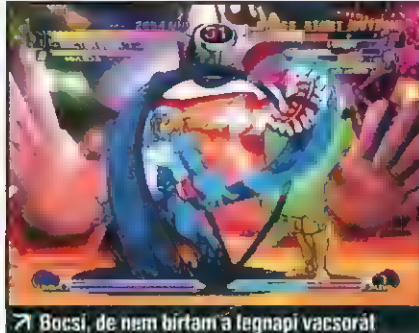




Amíg te kígyót bűvölsz, én tornázom egy kicsit...



Csak nem ég a lábad alatt a talaj?



Bocsi, de nem bírtam a tegnapi vacsorát

## A képregény- és videojátékhősök csatája

# MARVELVS.CAPCOM2

TÍPUS VIDEOJÁTÉK KIADÓ CAPCOM FEJLESZTŐ MEGJELENÉS 2003. JANUÁR PAL

A játéktérmi automaták hősorában alapműnek számítottak a 2D-s, oldalnézeti bonyós játékok. Gondoljunk csak a Mortal Kombatra, a King Of Fightersre vagy akár a legnagyobb névre, a Street Fighterre. Sok kultuszjáték született, a fejlesztők bukszája folyamatosan nőtt (az anyukáé pedig laposodott) – éppen ezért néhány játéktejlesztő cég (köztük a Capcom) az otthoni „játéktérmeke” is átültetett jó néhány verekedős játékot. Alanyunk is ilyen, és bár a napokban jelent meg, mégsem valami új fejlesztés – ugyanis Dreamcaston már játszhattunk vele 2000-ben. A játékban a készítők egymásnak eresztették a Marvel-hősöket (Spider-man, Iceman stb.) és a Capcom harcosait (Ruby Heart, Sakura és a többiek), így egy egészen válogatott brigádöt hoztak össze. Érdeklenség, hogy a Tekken Tag Tournamenthez hasonlóan, egy meccs alatt több karaktert is irányíthatunk – csak itt egygel többet, azaz hármat.

Némi újítás azért történt az Xbox-verzióban, bár ezekhez talán mégsem kellett volna két év. Mindjárt az első ilyen, hogy három új harcost kapunk a már meglévőkhöz, név szerint Amingot, Cable-t és Valentine-t. Összesen egyébként 56 karaktert lehet majd kiválasztani, s néhányuk persze csak a játék előrehaladtával aktiválódik. A játékmódok között megtaláljuk a szokásos Arcade (ez a tulajdonképpeni bajnokságmód), Training (gyakorló), Versus (kétfjátékos) és a Score Attack módot. Utóbbiban meglepő módon

pontokat kell összegyűjtenünk, aminek több oka is van: az első, hogy így iratkozhatunk fel az értékelő táblázatra, a második pedig az, hogy a Secret Factor elnevezésű menüponton belül a Shopban meg tudjuk venni a különböző extrákat. Itt lehet ugyanis csinosítani a karaktereket, színezhetjük őket, ruhát vehetünk nekik stb. – ezeknek a kiegészítőknek viszont elég borsos mennyiségű pont az árak.

Az Arcade módban összesen hét menet vár ránk. Miután kiválasztottuk azt a három karaktert, akiket irányítani szeretnénk, meg kell adnunk a nehézségi fokot is. A riválisok kiiktatására természetesen az alap ütő-rúgás kombinációk kívül bevethetünk speciális támadásokat is. A speciális kombók természetesen minden karakternél mást jelentenek: az egyik tüzet varázsol, a másik lézernyalábokat szór, a pókhálójával próbál gúzsba kötni és így tovább.

Némileg újításnak mondható a DC-s változathoz képest a háttér megjelenítése. Igaz, hogy 2D-s, de legalább megpróbál valami térhatást kelteni – ezenkívül nagyon pofás az is, hogy minden pályán animálva van a háttérben valami apróság (pl. forogó malomkerék, integető bohóc). A szereplők kidolgozása viszont már meglehetősen siralmasan fest. Az még nem is lenne baj, hogy a 2D-s karakterábrázolás már öskovuletnak számít a mai videojátékokban, de azért lehetett volna némi ötletet meríteni, mondjuk a Guilty Gear X-ből, ahol a nagyméretű és részletes

szerelőkkidolgozása nagyszerűen sikerült. Ebben a játékban ugyanis harcosaink nem valami nagyok, és mindössze néhány színből állnak. A különböző varázslatok ill. speckó támadások valamivel látványosabbak, de ezek megjelenítése sem túl nagy szám. A játékmenet azonban jó, evvel kapcsolatban esetleg egy panasszal élnek, megpedig a kissé eltulzott nehézséggel. Lehet, hogy csak én vagyok bēna, de néha még könnyű fokozaton is alaposan megizzasztott a játék. Arcade-ban még csak-csak sikerült összeszednem magam, de a Score Attackban már heves anyázások közepette pufoltam a kontrollert. A hanghatásokkal viszont nincs különösebb probléma, remekül illelnek ebbe a „nosztalgikus” környezetbe.

Igaz, ennek a játéknak nem is az a rendeltetése, hogy megmutassa mire képesek az újgenerációs konzolok (az Xbox-, és a PS2-változat ilyenformán pixelre ugyanaz). A Capcom emberei egyszerűen csak a régi idők hangulatát akarták visszaadni, egy mára már lassacskán emlékező stílusban. Nincsenek tehát speciális bump-mapping tükröződések, csilli-villi lens-flare effektusok – de a hangulat azért a helyén van! A nosztalgizálni vágyók mindenképpen próbálják ki.

Z.G.  
corgan@freemail.hu

## NYEREMÉNYJÁTÉK

Azok között, akik helyesen válaszolnak az alábbi kérdésre, a játék magyarországi disztribútora, az Ecobit Kft által felajánlott 2 db Marvel vs. Capcom 2 (Xbox) játékot sorsoljuk ki:

**Hogy hívják a dekorációt látható, pisztolyos Capcom-hősnőt?**

A megfejtéseket nyílt levelezőlistán vagy borítékban 2003. január 8-ig kérjük címünkre eljuttatni:

**Multiplay!**  
**IPMA Media Kft.**  
**1300 Budapest 3., Pf. 210.**

A borítékra kérjük ird rá: 'Marvel vs. Capcom 2-játék'. A játékban a 2003. január 8-ig beérkezett helyes megfejtések vesznek részt, e-mailben küldött megfejtéseket nem tudunk elfogadni.



MELLETE	PEREPUTTY	ÖSSZETEVŐK	ÍTÉLET
<ul style="list-style-type: none"> <li>Rengeteg választható karakter</li> <li>Sok megszerezhető extra</li> <li>Régi játéktérmi hangulat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guilty Gear-X Sammy</li> <li>Capcom Vs. S.N.K. 2 Capcom</li> <li>Marvel Vs. Capcom 2 Capcom</li> </ul>	<p>GRAFIKA 56</p> <p>HANG 72</p> <p>SZAVATOSSÁG 60</p>	<p>62</p>
<p><b>ELLENE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>A Dreamcastos elődhöz képest szinte semmi újítás</li> <li>A karakterek ábrázolása meglehetősen gyenge</li> </ul>	<p>2 játékos: PAL</p> <p>WWW.CAPCOM-EUROPE.COM</p>		



# PAL VS. NTSC

## ■ Avagy miért kapjuk mi mindig csak a jenik után a játékokat?

Úgy jelen magazinunknál, mint gyanús előéletűnkben elkövetettnél (mi már csak ilyen folytatlagos elkövetők vagyunk), egy csomó olyan kérdés érkezett hozzánk, amelyekből egyértelműen kivilágított, hogy néhány olvasónknak nem egészen világos a játékok mellett állandó jelleggel feltűnő két betűszo – nevezetesen az NTSC és a PAL – jelentése, és még inkább a kettő közötti különbség. Itt az ideje tehát, hogy elcsámcsogjunk egy kicsit ezen a témán. Az eleje egy kicsit rágós lesz, farszót technikai adatokkal és szakzsargonnal, de hát ezeken muszáj túlesni, hogy képen legyünk (szó szerint is!) a végén levont konklúziókra, továbbá igyekezzünk csak belemerülni egy-egy témakörbe. (A LASZV-effektust („Leragad-A-Szemem-Váze!”) elkerülendő esetleg cigarettaszüneteket iktatunk be, és a lányok frissítőket szolgálnak fel...)

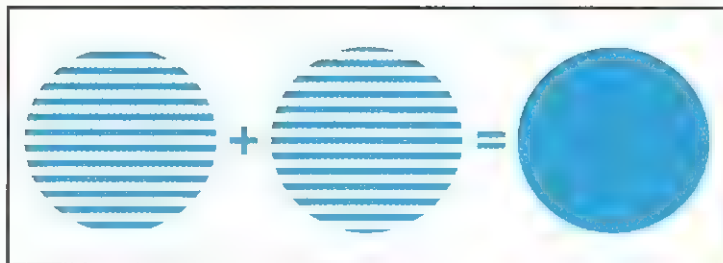
Először is kezdjük azzal, hogy az NTSC és a PAL ún. képkapcsolási szabványok, amelyek közül az utóbbit használják Európában (többek között nálunk is), míg az előbbit a világ többi részén, elsősorban ugyebár a témánk szempontjából érdekes USA-ban és Japánban. (A franciáknál használatban van még az egykori szocialista országok által is használt SECAM rendszer, de mivel ez is csak kizárólag annak bizonyítéka, hogy a békaevők semmit sem tanultak azóta, hogy 1793-ban a guillotine alá küldték az összes normális állampolgárukat, ezt nem is feszegetjük.) A PAL és az NTSC természetesen nem tévesztendő össze a múlt számunkban boncolgatott videójel szabványokkal – a kettő viszonyát leginkább úgy lehetne jellemezni: most arról beszélünk, ami átterül a kép megjelenítőjére, a múltkor pedig arról elmélkedtünk, AHOGY.

Isten, de még inkább Murphy segédelmével a két szabvány természetesen nem kompatibilis egymással, és a két legnagyobb eltérés közöttük – a képráfrissítés és a megjelenített sorok száma (közkeletűebb nevén: a felbontás) – számos probléma forrása. Hogy melyik jobb, azon el lehet vitatkozni, de mivel ez elég izometrikus gyakorlat (első pillantásra tág teret biztosít, de aztán nem vezet sehová), szóval inkább maradjunk annyiban, hogy mindkettőnek vannak előnyei és hátrányai. Nézzük, mik azok.

### Problem 1: A képráfrissítés

Az NTSC szabvány 60-as képráfrissítési frekvenciával dolgozik, míg a PAL 50-nel, vagyis az előbbi másodpercenként 60, a másik pedig ennél 10-zel kevesebb „képet” rajzol ki a tévére. A „kép” azért került idézőjelbe, mert ez tulajdonképpen csak egy frame, azaz egy félkép. A hagyományos tévék ugyanis két frame-ből, azaz félképből állítanak elő egy teljes képet (ahelyett, hogy szóban elkezdenénk magyarázni a dolgot, inkább lesz itt valahol egy sematikus ábra, ami a napnál is világosabban szemlélteti a dolgot.) Nevezik pedig ezt az eljárást „interlace”-nek, és amíg ezt megbeszéltük, addig a matekszenik ki is számolhatták, hogy így a PAL-rendszer 25 teljes kép megjelenését biztosítja másodpercenként, míg az NTSC 30-ét (illetve egész pontosan 29.97-ét, de mi nagyvonalúan kerekítünk). Ebben a tekintetben az NTSC képkapcsolási mód előnyösebb, viszont a célnak – vagyis hogy összefüggő kép jöjjön létre a szemünk előtt – mindkettő tökéletesen megfelel. A dokik ugyanis kimérték, hogy egy 20-30 év körüli, egészséges szemű ember agyában kábé 15-16 kép tudatosul másodpercenként (ez az érték 3-4 éves gyermekeknél 18-20 körül van, idős emberekénél pedig 12-14-re is lecsökken), amihez képest még a „gyengébb” PAL szabvány is bő 50%-os túlrést biztosít. Az más kérdés, hogy a szemidegek ennél sokkal gyorsabban reagálnak a környezet változásaira (még ha nem is értelmezi ezeket képként az agy). Így egy PAL-képet nézve (ahol sokkal nagyobb a valószínűsége, hogy egy félkép megváltozik az utolsó 1/50 másodpercben látotthoz képest, mint az NTSC 1/60-ában) sokkal gyorsabban „elfárad az ember szeme” – ezt viszont tökéletesen kiküszöbölik a 90 és 100 Hz-es tévék, amelyek ugyebár másfélszer/kétszeres sebességgel rajzolják ki ugyanazokat a frame-eket, ergo azt már a szem is egyszerűen képtelen követni, így tehát takarékon dolgozhat (Az érzékelésnek fentebb említett sajátására egyébként remek példa, amikor a Harcosok Klubjában Tyler Durden mozigépészként pornóképeket vág be a Disney-rajfilmekbe...)

Mielőtt a szeméskongresszus kontárkodásért rántórti az ajtót, térjünk vissza arra, hogy



miért jelent problémát a programozóknak (kiadóknak, NEKUNKI) az NTSC és a PAL rendszerek közötti eltérő képráfrissítés. A magyarázat nyilván kézenfekvő: a tévén megjelenő képet ez esetben ugyebár nem egy fix adatfolyam (pl. tévéadás, videó stb.) szolgáltatja, hanem a konzolunk videóchipje, az pedig – némileg egyszerűsítve a dolgot – azt küldi ki a tévére, amit a proci kiszámolt. Tegyük fel az optimális esetet: az NTSC kép mind a 60 frame-jében sikerül kiszámoltatni a változásokat, hurrá, harsonák – a játék maximális sebességű animációval fut. A bökkenő az, hogy ha ugyanezeket az adatokat a PAL 50 frame-jével próbálják megjeleníteni, attól úgy fogja magát érezni a szemlélő, mint az amszterdami éjszakában. Az eredményt viszont szemléletesen érzékelteti az a látvány, amit valószínűleg már mindenki látott a tévében: mondjuk Hókusz Minusz stábját kivonul valahova oknyomozni, ahol akad egy számítógép is, és ennek a monitorán – úgymond – „fut a kép”. Gagyi monitorok az NTSC-hez hasonlóan 60 félképet küldenek másodpercenként, és a PAL-rendszerű rögzítés eredményezi ezt a látványt: a felvételen ugyanis tökéletesen rögzül az a másodpercenkénti 10 frame különbség, a „futást” pedig az okozza, hogy az „uresjárat” mindig a képernyő más pontján rögzül, mert a két jel nincs szinkronban egymással. A fentebb említett tökéletes teljesítményű NTSC-játék képadatát PAL-ban megjelenítve pedig nem egyszerűen csak „futás” lesz az eredmény...

### Problem 2: A felbontás

A második probléma jóval egyszerűbb: a PAL-rendszerű képen 312 vízszintes sorból

áll a frame, míg az NTSC-ben csak 262-ből, így nyilván felbontás tekintetében a PAL-ból lehet jobb minőségű képet kihozni. Ez viszont csak tovább bonyolítja a konverziók amúgy is hepe-hupás útját.

### Megoldások

Az NTSC-szabvány már csak az USA és Japán miatt is jóval nagyobb piaci lehetőségeket bármilyen kiadónak/fejlesztőnek, szóval – a speciálisan az európai piacot megcélzó játékokon (foci, rali, Forma 1 stb.) kívül – nem csoda, hogy általában ezek is az elsődleges célpontok. Az elsődleges prioritást élvező címek kivételével az eltérő ütemű megjelenések egyfajta óvatos üzletpolitikát is tükröznek: nagy általánosságban igaz az a tétel, hogy ha egy játék megállta a helyét a japán piacon, akkor bizonyára jól fog teljesíteni az USA-ban is, és ezután megéri még a PAL-konverzióval is vacakolni – ha viszont valamilyen megbukott, akkor bizony jobban megéri újabb fejlesztésekbe befektetni, mint az egyébként is kényes izlésű Óvilágon további veszteségeket finanszírozni. Nagyon kevés az olyan kiadó, amely egyszerre dob piacra egy adott játékot minden piacon, és annak bizony nagyon nagy címnek kell lennie (ld. például NHL, The Lord of the Rings, Harry Potter), ha másért nem, hát azért, mert ebben az esetben a játékot már a fejlesztés alatt – így vagy úgy – a PAL képráfrissítésére és az NTSC felbontására optimalizálják, gyakorlatilag egyaránt lemondva ezzel mindkét rendszer előnyéről.

A konverziók tehát általában NTSC → PAL irányúak, és a kiadók ebben is több fajta

▶ Két remek kép az interlace-elt kép felépüléséről, amikor egy frame-el kirajzolás közben kapunk el:

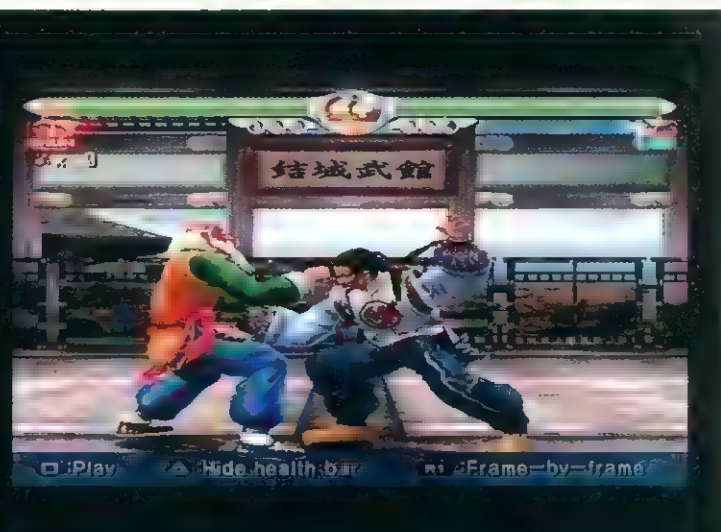
az NHL 2k3-ban eléggé szét vannak még esve a fiúk, és mintha a hajójából kiugró Ratchet is mintha kissé le lenne maradva önmagától.







NTSC képkalkulációs szabvány (Virtua Fighter 4 - PS2)



Ugyanennek a játéknak a PAL-konverziója

megoldást szoktak alkalmazni, elsősorban aszerint, hogy mennyi pénzt szánnak a dologra, illetve mennyire tartják fontosnak az európai piacot

**„Neszelek”-eljárás:** Ez nem különösebben idő- és pénzigényes művelet. Bejáratott módszer, hogy a felbontást nem igazítják hozzá a PAL-szabványhoz („Ha valami elég szép volt a jenkiknek, akkor az jó lesz az euro-mukiknak is!”), az NTSC-képráolítást pedig azon egyszerű módszerrel szinkronizálják a PAL-hoz, hogy egyszerűen nem számoltatnak ki a masinával minden hatodik frame-et – kész is vagyunk! Az általánosan használt módszer egyenes következménye, hogy a hiányzó animációs fázisok miatt az eredetihez képest kicsit „űszni” kezd a kép (ha effektíve nem is látjuk, de azért észleljük). Az effekt könnyen tesztelhető azoknál a játékoknál, ahol beépített funkció a képráol-

tás átváltása 50 és 60 között – két óra 60-on történő játék után átváltva a másikra ordítani fog a különbség

Szuperrossz aztán az a módszer, amikor nem ezzel a módszerrel történik a konverzió, hanem egyszerűen ugyanazokat a képadatokat küldik ki a PAL képráolítással (ergo tulajdonképpen a proci vár, hogy a videóchip befejezze a munkát) – az ilyen eljárásnak aztán nyilvánvaló velejárója az a vélekedés, hogy „a PAL-játékok lassabbak, mint az NTSC-k” – hát így csakis lassabbak lehetnek, az eredetihez képest!

Van aztán a halmazotlan gagyi módszer, amit például a Virtua Fighter 4-tyel műveltek: a választható 50/60 Hz opció kiüti ugye minden hatodik frame-et (jó, persze, normális tévéknek azért illik tudni mindkét képráolítást), továbbá a felbontást sem igazították a PAL 312 sorához, így annak az európai

verziója „szélesvásznú” lett, ha nem is 16:9 képaránnyal, de alul felül fekete csíkkal. (Kiváncsi vagyok, mit szólnak volna fordított esetben a buta jenkik, ha olyan játékokat kapnak, ahol a játékképernyő egyhatoda „kilóg” a tévéjukból...)

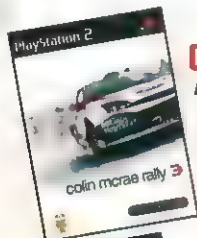
**„Jó, akkor most ti is”-eljárás:** Ez esetben a cég áldoz rá, hogy a PAL-verzió nagyobb felbontásból adódó előnyöket kihasználja, de ez magával vonja azt is, hogy komolyan módosítani kell a játék kódját, ami időbe kerül – mi pedig várhatunk rá fél évet. Az viszont kétségtelen, hogy ilyen esetekben minimum azt kapjuk, mint azok a duhós kis telepések a Nagy Kacsászutató túlfelén Sőt, néha többet is, egy fél évbe a sebesség/grafika PAL-optimalizálása mellett még kisebb változtatások is beleférek. A Sony egyébként jellemzően ezt a stratégiát követi a kiemelt címeivel a Gran Turismotól

a Tekken 4-ig – ennek köszönhetően talán egyszer majd lábra kap az a vélekedés is, hogy „a PAL-játékok szebbek, mint az NTSC-k”...

Az igazi megoldás természetesen az egységes szabvány volna. Nyilván nagyon sok minden szól ellene – habár én egyetlen ilyen sem tudok, mint ahogy a különböző rendszerek fenntartása mellett is maximum az az indok szól, hogy egyik és másik félnek is túl sokba kerülne az egyikről a másikra történő átváltás. A végén nyilván megállapodnak majd egy vadonatújban, ami mindkét félnek nagyon sokba kerülne – de legalább a másoknak is...

Addig meg marad a modchip, ami – egyéb áldások mellett – egyaránt lejátszik NTSC és PAL-játékokat is

## ELŐZŐ SZÁMUNK JÁTÉKAINAK NYERTÉSEI



### Colin McRae Rally 3-játék

A helyes megfejtés:

**Colin McRae – Jelenleg – Ford Focusszal versenyez.**

Colin McRae Rally 3 PS2-játékot nyert: **Kiss Gergely, Tatabánya**



### Super Mario Sunshine-játék

A helyes megfejtés:

**Mario asszonykáját Peachnek hívják.**

Super Mario Sunshine GC-játékot nyert: **Vassné Kerekes Mónika, Dorog**

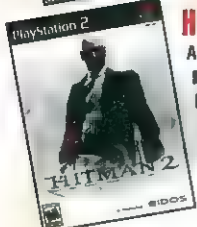


### Time Splitters 2-játék

A helyes megfejtés:

**A játékban Gameboy szerepel.**

Time Splitters 2 PS2-játékot nyert: **Hutter István, Budapest**



### Hitman 2-játék

A helyes megfejtés: **A banditák bizony bronzolni járnak ki a házból.** (mint az a DVD-n is látható).

Hitman 2 PS2-játékot nyert: **Fülöp Arnold, Szekszárd** (Ezt a malacot! Ez is csak azt bizonyítja, hogy egyetlen beküldött megfejtéssel is ugyanúgy lehet nyerni. Ugyan Arnold ötöt küldött be, de négyet a sportszerűség okából (a legtöbbször ugyebár egy megfejtéssel versenyeznek) még a sorsolás előtt a talonba tettünk.)

### 007 Nightfire-játék

A helyes megfejtés:

**A képen látható lány neve Dominique.** (A cikkben ugyan külön nem szerepel, de a tyúkok rajta vannak a DVD-n.)

007 Nightfire PS2-játékot nyert: **Árgyelán Máté, Budapest**



### This is Football 2003-játék

A helyes megfejtés:

**A magyar bajnokságot tavaly a Zalaegerszeg nyerte.**

(De egy különdíjat megért volna a Brazília megjelölés is – ha indultak volna, nyilván meg is nyertik. A serdülőcsapatukkal...)

This is Football 2003 PS2-játékot nyert: **Murányi Gábor, Alsópáhok**



### Need for Speed: Hot Pursuit 2-játék

A helyes megfejtés:

**A játékban összesen 49 autó van.**

Colin McRae Rally 3 PS2-játékot nyert: **Fodor András, Tatabánya**



### Lords of the Rings-játék

A helyes megfejtés:

**Tolkien 13 évig írta a Gyűrűk Urát.**

TLOTR: Fellowship of the Ring PS2-játékot nyert: **Trappert László, Mezőfalva**





■ Az egyik füleden be, a másikon meg... – azon is be!

# HANGOSKODUNK, TEHÁT VAGYUNK!

**E**lőző számunkban, a különböző kábelek-videójelek rejtelmeibe tekintettünk be, most a hangrendszerek útvesztőjéből keresünk kiutat. Akárcsak a videójeleknél, itt is megvannak konzolunknak a maga lehetőségei (és persze azok korlátai), de azok általában messze kihasználhatatlanok maradnak, sarkított példával élve: néha úgy játszunk velük, mintha mondjuk egy Junosztly tévén próbálnánk a DVD-videózás áldásait élvezni...

Mindenekelőtt gyorsan tekintsük át, milyen hangrendszerek léteznek, és hogy melyik mit tud – ezután majd megnézzük, hogy ezekből konzoljaink mit képesek kipumpálni magukból.

## Monó

Fujj! Egy csatorna, semmi térérzet, silány hangzás. Legjobb példa a Sokol rágyíjő, Kasprzak mágyetofon és Lenin összes beszéde... (mindnek ugyanott is van a helye)

## Sztereó

Azt hiszem ezt nem nem nagyon kell bemutatnom, mert mindenki számára ismert a két oldalról, különálló csatornából szóló hangzás. A monóhoz képest ez már igen nagy előrelépés, mert lehetséges vele némi térérzetet kelteni, azzal a módszerrel, hogy a hangot a csatornák között pozícionálják, így szélesítve ki az emberi hallással érzékelhető teret.

## Dolby Surround

Ezt a szabványt 1970 körül találta ki a Dolby Laboratories. Első lépésben, a mai szemmel nézve már kezdetlegesen tűnő Dolby Surround látott napvilágot, mely négy csatornás (bal, közép, jobb, háttér), passzív

mátrixos dekódolási rendszerrel dolgozik. A dolog nem teljesen tökéletes, hiszen a hangok visszaalakítása – kor a közép, illetve effekt sugárzók jeleit nem tudja a rendszer egymástól kellő mértékben elválasztani, s így bizonyos áthallás jön létre a csatornák között. Mindenestre egy ilyen rendszer már sokkal jobb térérzetet kelt, mint a sztereó rendszerek, és a hallgatót elég szépen körbeveszi a hang.

## Pro Logic

A Dolby Surround továbbfejlesztett változata a Dolby Surround ProLogic, mely szintén az előbb említett négy csatorna hangjait volt hivatott visszaadni, de annál élethűbben, a pontos keletkezési helyüknek megfelelően. Ez a rendszer már aktív mátrixos dekódolást használ, így a két hangsból szinte tökéletesen létre tudja hozni a négy csatornát.

## Dolby Surround Pro Logic II

A jelenleg legfejlettebb megoldás, hogy a sztereó jelbe kódolva több csatornás hangot állíthassanak elő, még jobban szétválasztva a csatornákat. Nem részleteznék a szabvány működését – talán elég lesz annyi, hogy igen bonyolult kódolási algoritmusokat használ, és nagyon valószínű, hogy ez már a maximumot képes kihozni a hagyományos sztereó jelből.

## Dolby Digital (5.1)

1992-ben mutatták be az első teljesen digitális, három dimenziós hang előállítására képes eljárást, mely a Dolby Digital nevet kapta. Ellentétben az előzőekkel, ez már hat egymástól független, tökéletesen elkülönített csatornát tartalmaz (bal, közép, jobb, batháttér,

jobbáttér és szubbasszus), amelyek közül mindegyik rendelkezik a teljes frekvencia átvitelével, ami 20 Hz-től 20 kHz-ig terjed (lefedve tehát gyakorlatilag az ember által hallható hangfrekvenciák teljes tartományát). A Dolby Digitalal el is érkeztünk a jelenlegi csúcsmínőségű rendszerekhez, ahol már nincs semmiféle áthallás a csatornák közt, kristálytisztá hangminőséget kapunk, és – gyakorlatban – tökéletesen érzékeljük, ha mondjuk egy szörny a hátunk mögül előreront (meg se kell fordulnunk, csak rohanni, hogy védett helyre kerüljünk a hörgő-csörtető hangok keltője elől).

## Dolby Digital EX 6.1 (7.1)

Ez egy elég új szabvány, ami a Star Wars Episode I-el debütált a mozikban, de hamarosan megjelentek azok az otthoni erősítők is, amelyek képesek voltak ennek a szabványnak a dekódolására. Itt tulajdonképpen annyit kapunk pluszban az 5.1-es rendszerhez képest, hogy közvetlenül a hátunk mögött is elhelyezkedik egy vagy több hangfal (rear center), ezért – ha mondjuk hátulról érkezik valamilyen objektum – akkor az érzékszerveink azt közvetítik, hogy az nyílegyenesen "átrepült" a szobán. Ezt úgy érik el, hogy a hátsó csatornák közé belepaszíroznak még egy csatornára való jelet a Dolby Digital jelbe, hasonlóan a Pro Logichoz. Ezzel a megoldással volt olyan játékelményem többször is, hogy a Haloban kaszáltatva az ellenfeleket egy plasmagránát sistergására lettem figyelmes, közvetlenül mögöttem (amit egy kedves kis Grunt dobott oda, miután előzőleg a "hátam mögé" lopakodott). Így tehát hátrafordulás nélkül gyorsan előre rohanhattam, hogy ne robbanjak fel – köszönhetően mindezt a háttérből jövő hangoknak. Ha csak sztereóban játszom, nagy valószínűséggel eltávozok az örök galaktikus vadászmezőkre, hiszen mire körbenéztem volna a hang forrását kutatva, rég felrobban a kis szeretetcsomag...

Még van fent két számocska: a 7.1. A 7.1 lényegében ugyanaz, mint a 6.1, és csak néhány erősítő képes arra, hogy két hátsó centert hajtson meg, ezzel valamivel szebb hangzást kapva (mivel két hangfal mindig jobb, mint egy...)

## DTS és DTS ES (5.1,6.1,7.1)

A Dolby Digital hangformátum riválisa, jelentése: Digital Theater Systems. A legnagyobb különbség a DD és a DTS között az adatátviteli sebességükben van, mellyel a hanganyagot a dekóder felé juttatják el. A DTS sokkal kisebb tömörítést használ, ezért jobb minőségben képes visszaadni a rögzített hanganyagot. Gyakorlatilag úgy kell elképzelni, mint mondjuk az MP3 formátum viszonyát az audió CD-ken használtakhoz képest (kisebb tárolókapacitás a gyengébb hangminőség, szemben a nagy helyigény-tisztább hangzással). Tulajdonképpen minden másban megegyezik a Dolby Digitalal, különálló csatornák, nincs áthallás stb.

## THX, SDDS

Ezek csak minősítési szabványokat takarnak, mint például a THX esetében (ami ugyancsak George Lucas bácsihoz fűződik), melynek a lényege, hogy a „néző” (vagyis a hallgató) pontosan ugyanabban az audiovizuális élményben részesüljön otthonában, mint egy digitális moziban. Az SDDS egy másik ismerős (a Sony) találmánya, ami ugyanezeket az elveket követi más módszerekkel, de mivel egyelőre csak az igazi mozikban találkozhatunk ezekkel, most felesleges is lenne boncolgatni őket.





Most, hogy túl vagyunk a technikai részen, lássuk mit tudunk ezekből otthon hasznosítani, melyik konzol, milyen hangformátumot képes kiadni magából. A régebbi konzolokkal nem foglalkozunk, mivel azok még csak sztereót tudtak, maradjunk az új generációba tartozó három konzolnál.

### Playstation 2

Sztereó, Pro Logic, Dolby Digital, DTS. Ez nagyon jó hangzik, de csak nagyon kevés játék szól realtime DD, illetve DTS hangzással, leginkább csak az átvezető animációkban, vagy DVD film nézésekor élvezhetjük ezeket a hangzásokat. (A konzol alapról rendelkezik optikai kimenettel.)

### Gamecube

Sztereó és Pro Logic II hangzás kiadására képes, ami nem tűnik soknak, de ennek ellenére azért a Star Wars Rogue Leader nagyon szépen tud szólni, ahogy a Tie Fighter repkednek a hátunk mögött egy Pro Logic II-es hangrendszeren. (Alapról sztereó kimenet található a gépen, digitális kimenet használatára nincs lehetőség.)

### Xbox

Sztereó, Pro Logic, Dolby Digital, DTS – hangzás tekintetében gyakorlatilag a kánaán kapuját tartja a géptől. Szinte kivétel nélkül minden játék Dolby Digitalban szól, ezzel – a megfelelő hangkeltő eszközök birtokában – vagy húsz százalékkal megdobva a játékelményt! (A DD, illetve DTS hanghoz szükségünk van egy Advanced AV Packre, mivel csak így tudjuk rákötni optikai kábellel az erősítőre.)



➤ Dolby Surround hangrendszer

Remélem sokaknak sikerült segíteni, hogy az esetlegesen már meglévő házimozsi rendszer kihasználásához, melyik gépet érdemes megvásárolni. Nyilván többen lesznek, akik viszont már meglévő konzoljukhoz kezdik megvetni egy majdani házimozsi alapjait, nekik pedig a következő számainkban megpróbálunk folyamatos tanácsot adni, hogy igényeik és a pénztárcájuk vastag-

ságának függvényében milyen hangrendszerre lehet érdemes beruházni. Képeinken láthattok egy-egy milliomosoknak készült Dolby és THX-házimozsi megoldást, de mivel az a sanda gyanúnk, hogy apróbb finánciális bökkenők miatt senki sem szalad rögtön venni egyet belőlük a PS2-jéhez, inkább nézzünk most egy „némielg” olcsóbb megoldást.

## ALtec Lansing XA3051

Gyártó: Altec

Bruttó fogyasztói ár: Kb. 44.000 Ft

Teszt példány: X-Multimédiashop ([www.xms.hu](http://www.xms.hu), 239-6761)

Az Altec Lansing cég mindig is jó minőségű hangfalairól volt híres, ám eddig leginkább PC-hez készült eszközöket gyártottak. Legújabb termékük, a mind nevében, mint formájában futurisztikus XA3051-es azonban kifejezetten konzolokhoz készült – a dobozáról is ordít a PS2-, a GC- és az Xbox-logo –, és mivel az audioeszközökre szakosodott cégek is egyre nagyobb fantáziát látnak a konzolvilágban, ezért a jövőben egyre több a játékosok igényeire szabott hangfalkészletre lehet számítani.

A doboz kibontása után előkerül a viszonylag méretes mélynyomó, valamint a másik öt hangfal (kettő előre, kettő hátulra és egy center) a távirányítóval együtt. Bár a külseje meglehetősen izgalmas, minket mégis leginkább a teljesítménye, a hangzása érdekelt. A szett összeszerelését óvodások is meg tudnák ejteni, hiszen minden kábel vége más színű, így csak arra kell figyelni, hogy a megfelelő színű csatlakozóba dugdossuk be őket. Bár a használat helye jelenthet bizonyos kompromisszumokat, érdemes minél tovább helyezni a hangfalakat egymástól, lehetőleg szimmetrikusan a TV köré, mert a legjobb térhatást így érhetjük el. Ha eddig csak a TV beépített hangszóróit hallottuk, igencsak meglepő élményben lesz részünk, mivel már a bejelentkező képernyő hangja is

megtelik basszussal. A legnagyobb boldogság persze az, hogy a szomszédainkat egyenesen a sirba kergethetjük, mert sokkal komolyabb hangerővel – és persze torzításmentesen – játszhatunk vele, mint eddig. Nincs az a Kovács család, amelynek iltesebb tagjai el ne kezdenék ütni a falat egy Need for Speed-verseny második körére! (Ilyenkor rövid pauzákat beliktatva érdeklődhetünk, hogy esetleg várható-e gyökeres változás a vasárnapi reggel nyolckor esedékes fallúrási szokásaikban...) A szomszédban lakó alienek lunkyzálása közben a játékok Dolby Pro Logic hangzással szólnak a hat darab hangfalból, a térhatású hangok pedig egy laikus fülnek tényleg elképesztő élményt jelentenek. A készletet mind játékokkal, mind DVD-filmekkel kipróbáltuk, és sehol nem kellett csalódnunk – a mélynyomó pedig különösen durván kezelte a robbanásokat.

A hasonló rendszerekhez képest töredékre juthatunk az XA3051-hez, ami ugyan persze távolról sem a legmagasabb színvonalat képviseli a Dolby-hangzások kezelése

terén, de a játékokhoz – és nem utolsósorban: a konzolokkal játszóknak pénztárcájához mértén – így is kitűnően megfelel.



Hétfőig és tudsz vásárolni!

**PS2 - GBA**

MC - GBC - PS - XBOX - GC

Játékok nagy választékban!

**Vétel - csere - eladás!**

Petőfi Eszternek Bolhapiac

szombaton és vasárnap 7.30 - 13.00

06-20-416-4852

**KONZOLUM**

BP. VI. RÓZSA U. 80 (A NYUGATINÁL)

TEL: 269-10-32 H-P: 10-18, SZ: 10-13-16

**KARÁCSONYI AKCIÓK!**

SONY PS2: HÍVJ!!!

X-BOX AKCIÓ: 64.900.-

PS ONE: 22.900.-

GAMECUBE: 49.900.- KIEGÉSZÍTŐK.

JÁTÉKOK, SZERVÍZ, POSTAI KÜLDÉS.

GAMECUBE XBOX Dreamcast PlayStation 2



**A GURU TEAM  
TAGJAINAK  
ÚJ LAPJA!**

MOCSEY, LILY, BRAZIL, SASA,  
SHOEBARON, CHRIS, LAZA,  
STÖKI, HANCU, PPÉTER, GREG5  
OLDMAN, BIRD, LAA-YOSH, NYÚL

132 OLDAL > 3 CD MELLÉKLET > TELJES PC JÁTEK

**GAMER**  
magazin

**ICEWIND DALE**  
TELJES JÁTÉKKAL!

**COLIN MCRAE RALLY 3**

MISTAKE > „AZ OROSZOK MÁR A SPÁJZBAN VANNAK”

**MEDAL OF HONOR: SPEARHEAD**  
HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS  
PLATOON > ANNO 1503 > RALLISPORT CHALLENGE

**DIGITÁLIS FELTÁMADÁS 2002**  
HOGYAN MŰKÖDIK A HÁZIMOZI?

SAMSUNG SGH-S100 > TABLA PC > NOKIA 6610 > LOGITECH 5.1 HANGRENDSZER



**A GURU TEAM TAGJAINAK ÚJ LAPJA!**

LILY > BRAZIL > SHOEBARON > STÖKI > SASA > MOCSEY > CHRIS > LAZA > HANCU >  
PPÉTER > NYÚL > OLDMAN > LAA-YOSH > GREG5 > PLEX > TATCON > BIRD > IS MÁSON

> 1645 Ft



9 771588 828007





# GAME BOY KUCKÓ

## THE LORD OF THE RINGS THE TWO TOWERS

■ Kicsi a Gyűrű, de erős

Kiadó: Electronic Arts Fejlesztő: Griptonite Games

A Gyűrűk Ura-játékadatbázisból senki nem maradhat ki, minden platformon több program is megpróbálja elkápráztatni a rajongókat. Az EA a tavalyi GBA-s Harry Potter készítőit bízta meg a játék elkészítésével, akik (noha magához a könyvekhez, azok szellemiségéhez nem sok köze van), mégis egy fantasztikus programot készítettek.

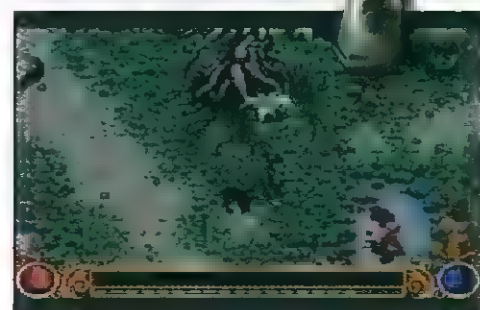
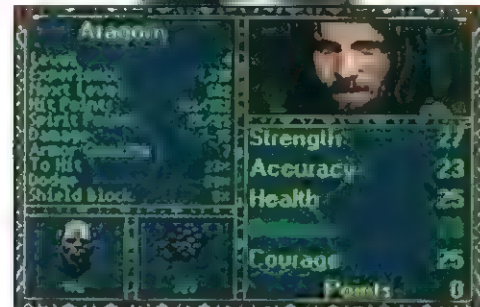
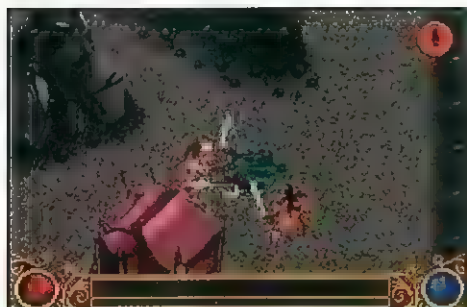
A TTT az inspirációt teljesen nyilvánvalóan a Diablo-játékoktól vette, ahhoz hasonló a kamera hegyze, a játékmenet, de még a karakterfejlődés is (utóbbi például a Diablo 2 megoldását másolja). Ez persze nem baj, mert jó dologt másolni nem szégyen. Öt karakter közül választhatunk (Frodó, Aragorn, Legolas, Gandalf és Éowyn – sőt, később egy titkosat is megnyithatunk), ők az első két filmből ismert tájakon vándorolnak. Mindenkihez más és más pályák tartoznak, hiszen Frodó és Aragorn már a nagy út elején is ott vannak, míg Éowyn

csak Rohanban csatlakozik a többiekhez. Mivel egy karakter történetét végigjátszani legalább tíz óra lesz, el lehet képzelni, hogy mennyi időt töltünk majd el a programmal. Van kooperatív mód is, ahol ketten mehetünk, de így nem járhatunk be minden pályát, viszont ebben a játékmódban mindenki a korábban feltápt karakterét használhatja, ráadásul tárgyakat is lehet cseréberélni.

A harc elég egyszerű: egy ellenfél felé fordulunk, és lenyomjuk a támadás gombját. Ahogy mészárooljuk az orkok seregét, úgy kapunk tapasztalati pontokat, amikkel egy idő után szintet lépünk. Ekkor kapunk öt tulajdonság-pontot, illetve egy képességpontot. Utóbbival különböző aktív (szellempontra kerülő, külön gombbal aktiválható) és passzív (azaz folyamatos hatásként működő) képességeket vehetünk, amelyek minden karakternél mások – Gandalfnál varázslatok, Aragornnál különleges támadások, Legolasnál pedig akár több nyilvánvessző egyidőben való kilövésének képessége. Mindenkinél van egy idézés is, Frodóval Samut hívhatjuk meg, Legolas pedig Gimlit vonja be a buliba. Az elhullott orkok és más szörzetek után maradó étek felvételével (R) gyógyulunk, a drágaköveket összegyűjtve pedig vásárolhatunk. Számomra kicsit furcsa volt, hogy ez utóbbi nem szokványos boltokban, hanem a pályákon található fegyverkapucoknál, oltároknál, díszes szökőkutaknál történik, ebből következően ha látunk valami furcsa tereptárgyat, érdemes próbálkoznunk, hátha vásárolhatunk valamit. A boltok azért is hasznosak, mert eladhatjuk az összeharcolt, de már felesleges páncélokat és fegyvereket.

A pályák rendkívül nagyok, bár teljesen eltévedni sosem fogunk, de azért többször lesz olyan, hogy percekig keressük a kijáratot. Ebben segít, hogy ha pár pillanatra megállunk, akkor egy kis nyíl jelzi a célállomást – sajnos légvonalban, úgyhogy lehet, hogy kacifántos utat kell odáig megtenni.

Bár a hentelesnek nem sok köze van az eredeti műhöz, mégis rendkívül élményt jelentett a Two Towers. Ugyan a grafikája nem kiemelkedő, de a digitalizált filmrészletek, a filmzene, és a legalább 50 órányi játékidő a hónap GBA-programjává avatja az EA új játékát.



GRAFIKA	80
HANG	80
SZAVATOSSÁG	85
	<b>93</b>

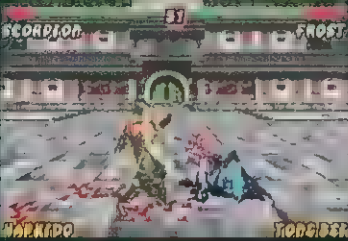


**ZSEBHÍREK****■ GAME BOY PLAYER**

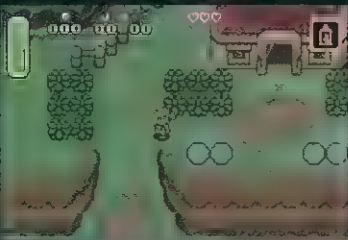
Ahogy GB-hez megjelent a Super Game Boy, amivel SNES-en keresztül lehetett játszani a Game Boy-játékokkal tévéképernyőn, most ugyanígy lesz kapható a GBP. Ezt a kis szerkezetet a GameCube alá kell rakni, és ebbe kell beleszúrni a játékot. A kezelés a GC-kontrollerrel lesz megoldva, és így akár négyen is játszhatunk (azon játékokhoz, amelyekhez több példány kellene a programból, több GBP-re és tévére lesz szükség). A készülék árárt egyelőre nem közölték, Japánban 2003 márciusában jelenik meg, nálunk nyár magasságában számíthatunk rá.

**■ MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE**

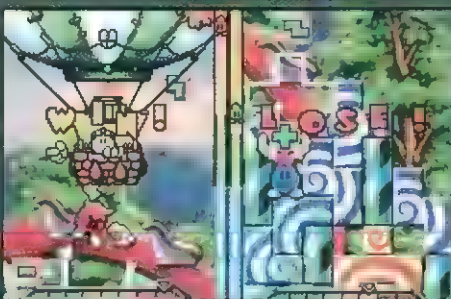
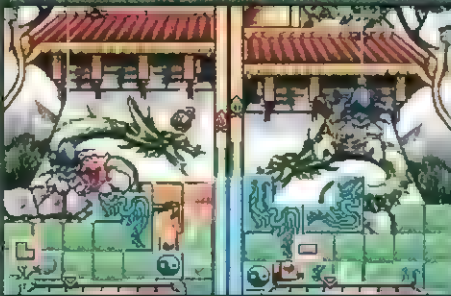
Bár a Mortal Kombat Advance az egyik legőcskébb Game Boy Advance-os játék (szerintünk egyedül az E.T. veszi fel vele a versenyt), a tengerentúli vélemények szerint a Midway ezáltal kikészítette a csorbát. A Deadly Alliance-ban 12 karakter lesz kipróbálható, és 120 kopersőt vásárolhatunk meg, hogy titkos karaktereket, játékmódokat, vagy képeket nyerjünk vele. Európában stílusosan Valentin napján jelenik meg.

**■ ZELDA: LINK TO THE PAST & THE FOUR SWORDS**

Az első GBA-s Zelda ("Shiggy" Miyamoto megígerte, hogy nem marad egyedül) felig régi, felig pedig új. A Link to the Past a SNES-re megjelent, sokak által máig legjobbnak tartott Zelda teljes átirata. Már ez is negyven – fantasztikus – órányi játékidőt jelent, de itt meg nincs vége a dolognak, mert Four Swords néven egy új játékot is kapunk. Ezt több játékos számára (minimum ketten kell játszani, és persze mindenkinek kell egy példány) találták ki, és itt kooperálva kell előrehaladni, hogy Zelda hercegnőt megmenthessük.

**EGGO MANIA****■ Anti-Tetris****Kiadó: Kemco Japánzó: HotGen**

Előző számunkban már beszámoltunk az Eggo Maniaról, legalábbis a PS2- és GC-változatáról. Kellőmés kis-égytörpe, és egy ilyen loolka játék még inkább vonzó egy nérdőzham konzolon, mint a tévére kötve. A játék ugyebár tulajdonképpen egytárgya megfordított rendszert Tetris, ahol nem az a cél, hogy eltüntessük a leveő darabokat, hanem éppen az, hogy minél magasabb tornyot építsünk belőlük. Rendszerint így is egyszerű lenne: ezáltal arra is figyelni kell, hogy az építmény megfelelően kiegyensúlyozott legyen, és ne legyen túl magas.



reket. Azt, hogy a torony mennyire stabil, a képernyő alján található kijelzőn tekinthetjük meg.

Szerencsére a hatraahagyott likakat kezdő bontomkodhatjuk. Híetve az éppen nem szükség, de véletlenül megfordítottak, és levő, folyamatosan emelkedő vízbe.

A Tetris-járműhöz egy kis akcióban is a kezünk alatt tartani a lehulló darabokat kell irányítanunk, hanem egy kis egylet nevé lett, ami tulajdonképpen nem más, mint egy végtagokkal rendelkező tojás. Vele kell ugrálnunk, szalagálnunk, megfogni, majd végül alulvazni a darabokat. Van néhány extra darab, amelyekkel a játékos építhet egy egylet-nak szerethetünk örömteli pillanatokat. Athajithatunk egy bombát, ami hatalmas darabot robbant ki az ő tornyából (vissza is lehet dobni), megidőzhetünk a feje fölő egy viharfelhő, vagy kalapáccsal próbálhatjuk meg a vízbe lökni. Egyes pályákon egyéb veszélyek is leselkednek a gyanútlan építkezőkre: pókok, krokodilok, halak próbálják akadályozni a munkát.

Bar rengeteg játékmódot próbálhatunk ki az Eggo Maniában, ezek legtöbbje a fenti receptet alkalmazza. Különböző nehézségi szintekkel, végtelenített, egyre erősebb ellenfelek ellen zajló harcokkal, valamint pontra és időre menő küzdelmekkel találkozunk. Az egyetlen ettől eltérő játékmód a Bomó, ahol kész tornyokkal indulunk, és a folyamatosan záporozó bombákkal az ellenfeleinket kell szembentenni. A játék szerencsére támogatja a kétjátékos-módot is, ráadásul ehhez nincs is szükség mindenkinek külön példányra a játékban. Egyedül viszont nem lesz sok örömben résznünk, mert az AI igen ostobán játszik, legyen szó bármelyik játékmódról. Ha nem játszunk direkt vesztesre, a játék sosem marad abba. Kihívás nélkül viszont hamar

**GRAFIKA**

75

**HANG**

75

**SZAVATOSSÁG**

75

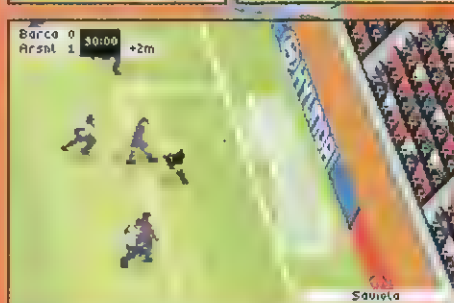
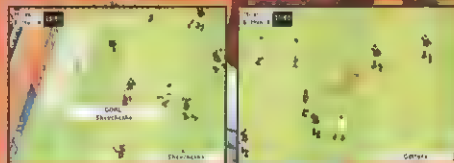
**73****FIFA FOOTBALL 2003****■ Kezi foci****Kiadó: Electronic Arts Japánzó: Exient és EA Canada**

Az idei FIFA-aradtól a legkisebb konzol sem maradhatott ki, és elmondhatjuk, hogy a nagy testverekre jellemző magas színvonalon keszuft el ez a verzió is. Összesen 14 európai ligából választhatunk csapatokat, ráadásul van meg egy 16 fős "Rest of the World" is, valamint negyven válogatott, hogy tényleg mindenki megta aja kedvenceit (magyarok mondjuk nincsenek).

Összesen 17 trofeát hodithatunk el, az egyes országok bajnoki címe mellett indulhatunk a Bajnokok Ligájában, az UEFA-kupában, illetve a kitalált Club Championshipben (utóbbiban a legerősebb európai csapatok vesznek részt). Ezek megnyerése rengeteg időt igényel, ráadásul pedig ott van az egymás elleni játék lehetősége (mindenkinek külön példány kell), ami hihetetlenül jó lett, hiszen ilyenkor az AI kiszámíthatóságának nyoma sincs. Mert azzal sajnos vannak bajok, ugyanis a gepet igen könnyű legyőzni, meg nehezebb fokozatokon is. Persze, az elején bele kell jönni az irányításba, de ahogy rajovunk a trukkokra, hogy honnan lehet jó eséllyel gólt szerezni, meg a World Class szintű ellenfeleknek is rughatunk megalázó otosokot. Az viszont nagyon bejött, hogy a gép néha hibázik is, sőt általában többet szabálytalankodik, mint mi. A legtöbb fociprogramban sosem kapunk tizenegyeset, itt viszont ez szinte meccsenként bekövetkezik.

Szerencsére azért a meccsek néha igen izgalmasak, és az analog karok hiánya sem zavaró, az irányítás hamar megszokható. Az egyetlen fontosabb művelet, amit nem tudunk előadni, az a cselezés, de – őszintén szólva – olyan nagyon nem is hiányzik. Arra f gyelünk, hogy inkább a szerelést használjuk becsuszas helyett, mert többi egyreszt kevésbé hatásos, másreszt pedig sürgőn lefűak.

A magyar forgalmazónak köszönhetően sikerült két példányt tesztelésre megkapni, így ki tudtuk próbálni ezt a módot is – bátran mondhatom, hogy ez a program legnagyobb pozitívuma, fantasztikus meccseket vívtunk. A grafika ugyan csak erős közepes, viszont a hangok teljesen megleptek – a szurkolók a csapatok nevet skandálják! Váthatatlan, hogy ez a legjobb focijatek GBA-n, de az is, hogy még van hova fejlődni.

**GRAFIKA**

75

**HANG**

75

**SZAVATOSSÁG**

75

**88**



# NHL HITZ 20-03

■ Zsebhoki

Kiadó: Midway Fejlesztő: Exient

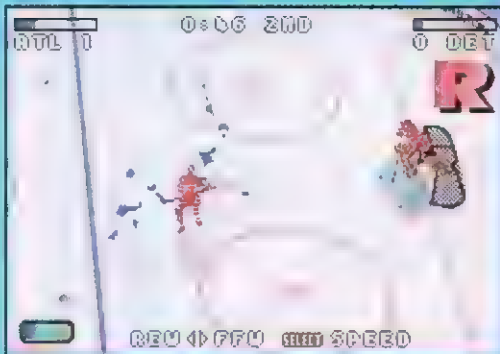
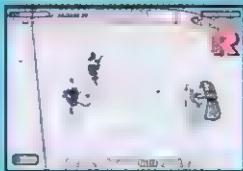
Az NHL Hitz 20-03 PlayStation 2-re megjelent verziójáról néhány oldalal előbb olvashattok, de szerencsére a Midway úgy döntött, hogy idén GBA-n is próbálkoznak.

Nagy vonalakban ugyanazt kapjuk a kis gépen, mint a felettebb konzolokon is: egy duhódt, lendületes nokijátékot, tekintet nélkül annak igazi szabályaira. Természetesen itt sincs kétvonalas les, tilos felszabadítás, és a durva akciókért sem jár sűrűn kiállítás. A csapatok a szokásos felállás helyett mindössze három mezőnyjátékossá és egy kapussa lépnek ki a jégre. A pálya is kisebb, mint az igazi jégen, ezért aztán a Hitz rendkívül gyors iramú játék lett – bármikor fordulhat az állás, bármelyik pillanatban eshet egy gól. A kezelés nagyon egyszerű lett: a passzon, a kapura lövésen és a szerezésen (csak a bod csek!) kívül csak egy kitérő cselre van lehetőségünk, amit viszont két irányban is megtehetünk (a flippergombokkal).

Anogy zajlik a meccs, utjuk a gólokat és az ellenfelet: emberek úgy jönnek hangulatba, előbb-utóbb felángolnak, és szinte megállíthatatlanokká lesznek – az éppen gyűlöletben levő figurák szinte minden lövése a hába talál. Természetesen verekedésre is van lehetőség, ám ez elég kiabandító: van kettefe ütögetés, aztán kész. Pedig a meccseknek (aminek elvileg úgy a kifigurázott, eldurvított verzója lenne a Hitz) azért a tomegbunyok, de meg az egy-egy ellen: gyepalások sokkal látványosabbak.

A kapusok a legrealisztikusabban viselkednek: ha csak vaktában rákúdjuk a korongot, akkor az esetek nagy részében azt minden gond nélkül megfogják, viszont ha cselezünk, vagy elfektetjük őket, akkor sokkal nagyobb a gólszerzés esélye. Sajnos a nagyobb konzolokra készült verziók egyik legjobb vonását, a rengeteg megnyerhető-megvehető csapatot és pályát nem találjuk meg itt. Egyet sem. Hogy ezeket miért vágta ki belőle, azt nem nagyon értem, mert nem hiszem, hogy nem érezt volna rá a kártyára.

A Hitz GBA-verziója elég látványos lett – főként a speciális effektek, mint például a korong a talajtól lüszköl. Sajnos a közönség azonban borzalmasan néz ki: őrült gyengébben, mint szintén az Exient által készített FIFA-ban. Itt viszont nagy előny a kommentár, aki ugyan csak pár dolgot említi (bod csek, gól, védés), viszont a GBA-tól ez akkor is több mint lenyűgöző.



GRAFIKA	76
HANG	76
SZAVATOSSÁG	76



## ZSEBHÍREK

### ■ BARBIE: SECRET AGENT

Hurrá, végre egy Barbie-játék! Már nem is tudtuk, mi hiányzott a boldogsághoz. A RallySport Challenge (Xbox) és a Battlefield 1942 (PC és majd Xbox) készítői kicsit elkomorlyanodtak, és készítették egy lopakodós játékot a Vivendi számára. Kedvenc szöke cicababánknak az angol koronaékszerek tolvaját kell elfognia, mégpedig fegyverek nélkül, csak az ügyességére és a felszerelésére (robotkutya, láthatatlanná tevő gyűrű), támaszkodva. Kicsit azért felünk tőle.



### ■ PHANTASY STAR COLLECTION

A Sega leghíresebb RPG-sorozatának első három tagja nemskára kis gyűjteményes formában érkezik el hozzánk. Az eredetileg MegaDrive-ra megjelent sci-fi játékokon semmit nem változtattak, tehát maradt a klasszikus történet, játékmenet, harcrendszer – és sajnos a grafika is. Majd meglátjuk, hogy a megjelenésükkor oly nagy népszerűségnek örvendő szerepjátékok hogy szerepelnek 2003-ban...



### ■ STAR WARS EPISODE II: THE NEW DROID ARMY

A második film DVD-megjelenése után nem sokkal kerül a boltokba a legújabb GBA-játék, amely közvetlenül a film befejezése után indul – Dooku elszökött, Anakin pedig fogócskázik vele. Pontosan egy tucatnyi pályát ígérnek, valamint öt használható Erő-képességet (lökés, ugrás, sebesség, láthatatlanság, regeneráció). A New Droid Armyban rengeteg ismerős helyet járhatunk be – köztük Jabba palotáját is – ám a harmadik film eseményeiből semmi nem fog kiderülni.



### ■ POKEMON RUBY ES SAPPHIRE

Japánban már megjelent a két új Pokémon-játék, és az első heti gigantikus eladásoknak (kétfélmillió felett) köszönhetően a sorozat átlépte a 75 millió (!!!) eladott példányt. Amerikába márciusban, hozzánk várhatóan nyár végén érkezik el a két játék. A két verzióban összesen 351 állatkát foghatunk be és nevelhetünk erősebb, jobbra az eddig megszokott módon. Az egyetlen jelentős újítás az, hogy néha két Pokémost is a csatába küldhetünk, ha ellenfeleink is ezt a taktikát

# ROBOTECH THEMACROSSSAGA

■ Még egy kupac robot

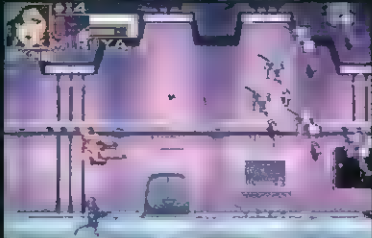
Kiadó: TDK Fejlesztő: Lucky Chicken

Előző számunkban mutattuk be a TDK első Robotech-játékát, és most megérkezett az ezekkel együtt megjelenő, de csak a háttérvilágában hasonló Macross Saga. A program egy hagyományos kétdimenziós lövöldözős játék – amilyenek százszámra tenyésztek a játéktérkéken körülbelül egy-másfél évtizede.

A program tíz küldetéséből nyolcban az a feladatunk, hogy repüljünk előre, és lehetőség szerint lövünk le minden szembejövőt (de legalábbis kerüljük el a felrobbanás szomorú élményét). Ehhez egy végtelen töltettel rendelkező energiaágyú, illetve egy gyorsan kifogyó, ráadásul alig sebző rakétakilövő áll rendelkezésre. Szerencsére néha az űrben találunk lebegő ikonokat, melyeket felvéve kis időre fegyverünk erősebbé válik – például folyamatos lézercsíkot lőhetünk ki, vagy három irányba lövünk. A Robotech-világ jellegzetessége, hogy a harci gépek egyik pillanatból a másikra átalakulhatnak – összesen három formát ölthetünk fel, melyek között a flippergombokkal váltogathatunk. A Fighter tulajdonképpen repülő, a Battloid egy két lábán közlekedő mech, a Guardian pedig nagyjából a kettő keveréke. Érdemes ez utóbbit használni, mert ugyan lassabb, mint a Fighter, viszont kevesebbet sebződik, és nem pusztul el, ha hozzáérünk a talajhoz (a Battloidot említeni is alig érdemes, olyan gyenge és használhatatlan).

A másik két pálya egész egyszerűen szörnyű: döntött nézetből kell irányítanunk egy Destroyidot, azaz mechet és a Zentraedik (ők a gonosz csúnya idegenek) épületeit kell felrobbantatnunk vele. Nincs nehéz dolgunk, mert még a ránk küldött lövedékeket is lehagyhatjuk!

A lelőtt ellenfelekért tapasztalati pont jár, amiből a pályák végén fejleszthetjük karaktereink öt tulajdonságát (amik közül csak a Power nem egyértelmű, ez a rakéták maximális számát befolyásolja). A játék elején öt pilóta áll rendelkezésre, de ha többször végigvisszük a történetet – ezt akár egy-másfél óra alatt is meg lehet tenni –, akkor másik hat figurát nyithatunk ki. Sajnos a Macross Saga semmiben nem kiemelkedő – sőt, a grafika kifejezetten gyenge, és még durván szaggat is – igazán csak a Robotech-fanoknak tudom ajánlani, akik lázba jönnek attól, hogy a konzolos verziótól eltérően itt a rajzfilm-sorozatból származó karakterek szerepelnek.



GRAFIKA	62
HANG	62
SZAVATOSSÁG	62



# GAME&WATCHGALLERYADVANCE

■ A régi szép (?) idők

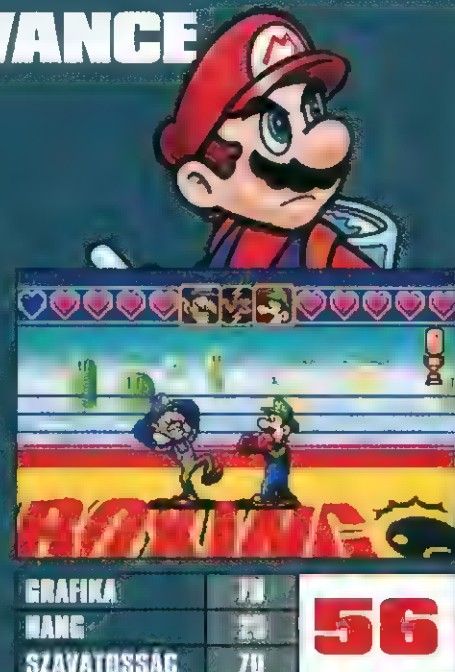
Kiadó/Fejlesztő: Nintendo

A Game&Watch nem más, mint Nintendo-gyártmányú kvarcjáték – ebből alakult ki később aztán a cserélhető kártyákkal működő Game Boy. A most megjelent gyűjtemény már a negyedik a sorban: az eddigi GB-re és GBC-re jelent meg.

Mivel ezek a programok az 1980-as évek elejére datálhatók, nem véletlen, hogy nem nagyon nyújtják azt a változatos játékménetet, mint amit egy mai játéktól elvárhatunk. Alapvetően hat játék áll rendelkezésre, de emellett még rengeteget nyerhetünk meg, ha az egyes játékokban jól szerepelünk (1000 pontért kapjuk meg az ehhez szükséges öt csillagot). A programok szerencsére nem – csak – az eredeti verzióban kerültek fel a kártyára, hanem mindnek van egy remake-je is (így az a később megnyithatók közül kilencből csak a klasszikus szerepel). A klasszikus verziókat nem nagyon érdemes erdőtérni, nem is annyira azért, mert elég egyszerűen néznek ki, hanem a szörnyű hangok miatt. Ezekkel a csipogásokkal a világban ki lehetne üldözni!

A hat játék közül az első a Boxing, ami nevéhez méltóan bonyolult: el kell hajolni az ellenfél ütéseire elöl, és be kell neki pancsolni ötször. Mindezt addig, míg annyira fel nem gyorsul a gép, hogy egyszerűen ledarál minket. A Fire-ben különböző figurák ugranak ki egy-egy házról, akiket három pattintással

kell a mentautóba továbbítani – a gond az, hogy az eltérő lények más és más sebességgel zuhannak (legalábbis a remix-verzióban). A Rain Show-ban Mariót kell irányítani, mégpedig úgy, hogy a fa tetőre a gyümölcsökkel dobálózó Bowser ne találhassa el barátainkat. A Mario's Cement Factory számomra sosem volt szimpatikus, és ez most sem változott: itt azt kell megakadályoznunk, hogy a képernyő szélein lévő négy tartályba túl sok cement folyjon. Kétségtelenül a legjobb program a kupacban a Donkey Kong Jr., amiben a nagy majmot kell kiszabadítani a kretrekből, mégpedig úgy, hogy több alkalommal odavisszük hozzá a szinten található kulcsot. És végül az utolsó játék a Donkey Kong 3, ahol egy buborékfújóval kell a pálya közepén lévő kártékony cuccokat (például egy tűzgolyót vagy Boo-t) átfújni a szemben lévő ellenfélhez. Sajnos ezek a játékok manapság már nem állják meg a helyüket, még ilyen gyűjteményes formában sem. Az összes rendkívül monoton és kiszámítható – az egyetlen kihívást az jelenti, hogy folyamatosan gyorsul a játék: egészen addig, hogy már lehetetlen megoldani a feladatokat – és ezen még az sem segít, hogy bármikor menthetünk. És azok a zenék...



## HARRY POTTER & THE CHAMBER OF SECRETS

■ Kis varázsló nagy gondokkal

Kiadó: Electronic Arts Fejlesztő: Eurocom



Harry Potter úrfi valószínűleg senkinek nem kell bemutatni. Természetesen GBA-ra is kijött a Titkok Kamrája (sőt, GBC-re is, mégpedig egy remek RPG alakjában). A programot a már majdhogynem kizárólag az EA-nak dolgozó Eurocom készítette (ők dolgoztak a 007 Nightfire-n, illetve a Titkok Kamrája GC-s és Xboxos változatain is), mégpedig két év alatt. A tavalyi Harry Potter, illetve az idei fejlesztése ugyanakkor kezdődött, nem csoda, hogy ez minden tekintetben jobb lett. Ez értendő egyrészt a grafikára: a nagyszerűen megoldott intrótló például eltávolított a számat, de Roxfort, vagy az Abszolút út is igen részletesen vannak kidolgozva. Az egyes karakterek is mintha csak a filmből léptek volna ki (habár ez nem vonatkozik a szörnyekre, melyek legtöbbször igen bémán néz ki). A zenékkel már kevésbé voltam megelégedve, a – szintén az EA-tól érkező – rivális mozi-feldolgozásban, a Gyűrűk Urában sokkal jobb minőségű volt a muzsika, ami egyébként természetesen itt is a filmből származik.

Maga a játék meglehetősen különböző részekből épül fel. Vannak platformrészek, ahol jól kiszámított ugrásokkal kell közlekednünk, és vannak szörnyekkel zsúfolt területek, ahol Harrynek Flippendo-szörőt kell alakítania. Persze van kviddics is, ezúttal Mode-7 grafikát felhasználva és 3D-s érzetet kelte – sokkal jobb, mint tavalyi! Vannak lopakodós részek, és mivel iskolába járunk, a tanárok legkülönbözőbb feladatait is teljesítenünk kell.

A két éves fejlesztés alatt rengeteg extra dolgot tudtak beleírni a programba, így mindenizű drázsékat, varázslókártyákat kell gyűjtenünk, és szerezhünk egy titkos varázslatot is, amivel rejtett helyszínekre juthatunk el. Rádásul a GC-változattal összekapcsolva megnyitjuk a Forbidden Forest nevű helyszín, ahol egy Gytrash nevű lény tanyázik (az írónő saját kreatúrája, amit direkt a játékhoz talált ki). A rajongóknak nagyszerű élmény lesz a GBA-s Chamber of Secrets, viszont a könyveket nem ismerőknél – esetleg a Potter-mániát nem kedvelőknek – nem feltétlenül fog bejenni. Ahhoz nem elég izga mas, rádásul a Potter-szlang ismerete (angolul) is szükséges a teljes élvezethez.

GRAFIKA	80
HANG	75
SAVATOSSÁG	85
	<b>81</b>



## FROGGER ADVENTURES 2 THE LOST WAND

■ Kicsi béka újra száguld

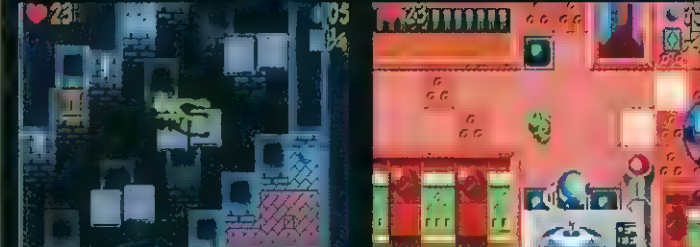
Kiadó: Konami Fejlesztő: Konami Hawaii



A Konami nagyon ráállt a kis béka kalandjainak gyártására, Game Boy Advance-on egy éven belül már negyedszer tűnik fel a Frogger valamilyen formában. A Lost Wand a The Temple of the Frog közvetlen folytatása, mégpedig minimális fejlődéssel. Az alaptörténet annyira borzasztó, hogy az már szinte jó: Frogger békeesen üldögél a nyugágyában, és azon topreg, hogy mennyire unatkozik, amikor megjelenik egy Hocus nevű kétségbeesett varázsló. Elmondja, hogy az Eternity Wand nevű hatalmas varázsló varázstárgy szétesett, és a benne lévő drágakövek szétszóródtak a világ öt sarkába. Hősünk természetesen nem sokat tökörszik, hanem azon nyomban elvállalja a megbízást: vissza kell szerezni a drágaköveket! Lehet, hogy ezt a készítő viccesnek szánták...

Frogger mozgásképtetője nem túl széles, a sima ugrándozáson kívül tud nagyot szökkelni (egy egységnél szakadékon kelhetünk így át), illetve a nyelvvel csapkodni. Utóbbi mozdulat segítségével a pályákon lévő tárgyakat szippantathatjuk be, illetve ritkán a közlekedésben is nagy szerepe lesz (arrébb tudunk húzni kis platformokat). Szintén fontos a flippergombokkal előhozható forgolódás, a vékony pallókon, platformokon ezzel tudunk irányba állni az ugrásokhoz. Mint minden platformjátékban, itt is több dolgot kell gyűjtenünk: két kristályokat, amikből húszat összeszedve kapunk egy életet, illetve kártyákat, amikből minden pályán négy darab van – ha mind megvan, egy bónusz-szintre érkezünk, ahol rövid ideig tápolhatunk. Összesen öt világot kell meglátogatnunk, mindenhol két pálya, illetve egy főellenfél várja bekucinkát. A már teljesített szinteket újra megpróbálhatjuk a minél jobb időeredményért. Többjátékos-mód is helyt kapott a Frogger Adventures 2-ben, és igen pozitív, hogy ezek akkor is elérhetők, ha csak egy példányunk van a játékból (így, ekkor a grafika rendkívül csomány lesz – bár nem mintha addig gyönyörű szép lenne).

GRAFIKA	40
HANG	60
SAVATOSSÁG	70
	<b>72</b>





# HÍREK

## TRAILEREK

DEVIL MAY CRY 2 .....	[PS2]
DOA EXTREME VOLLEYBALL .....	[XBOX]
FINAL FANTASY XI .....	[PS2]
GTA VICE CITY .....	[PS2]
RTX RED ROCK .....	[PS2, GC]
RED DEAD REVOLVER .....	[PS2]
UNREAL CHAMPIONSHIP .....	[XBOX]
METROID PRIME .....	[GC]
XENOSAGA .....	[PS2]
STARFOX ADVENTURE .....	[GC]
-NACK .....	[PS2]
BLINK: THE TIME SWEEPER .....	[XBOX]
TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS .....	[PS2]
SHERMIE II .....	[XBOX]
STAR WARS: CLONE WARS .....	[PS2, GC]
STAR WARS: BOUNTY HUNTER .....	[PS2, GC]

## TESZTEK

ETERNAL DARKNESS: SANITY'S REQUIEM .....	[GC]
RATCHET AND CLANK .....	[PS2]
FORMULA ONE 2002 .....	[PS2]
WRC II EXTREME .....	[PS2]
HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS. [PS2, XBOX]	
MARIO PARTY 4 .....	[GC]

## CHEATEK

PS2 - XBOX - GC

## EXTRA

(Egy készült a gyűjűk űra  
MULTIPLAY! JÁTEKNAP  
SONY-REKLÁM  
HARRY POTTER-REKLÁM  
XBOX LIVE-REKLÁM  
MEDIA MARK-REKLÁM



MULTIPLAY! DVD 2003/1

# MULTI PLAY!

## 2003/1. JANUÁR

<p><b>TESZT</b></p> <p><b>RATCHET &amp; CLANK</b></p>	<p><b>TESZT</b></p> <p><b>HARRY POTTER</b></p>	<p><b>TESZT</b></p> <p><b>WRC II EXTREME</b></p>	<p><b>TRAILER</b></p> <p><b>METROID PRIME</b></p>	<p><b>EXTRA</b></p> <p><b>GYŰJŰK ŰRA</b></p>
---	--	--	---	--



# RESET

## Ennek a számnak vége...

### ...de hamarosan jön a következő, ami

# 2003. január 24-én

## jelenik meg.

## Következő számunk tartalmából:



**RYGAR**  
THE LEGENDARY ADVENTURES



**SOS**  
THE FINAL ESCAPE



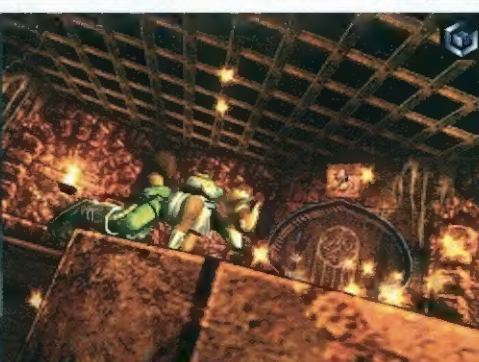
**SHINOBI**



**MORTAL KOMBAT**  
DEADLY ALLIANCE



**TOM CLANCY'S**  
SPLINTER CELL



**STARFOX**  
ADVENTURES

# MULTI PLAY! IMPRESSZUM

#### Szerkesztőség:

Főszerkesztő: Kiss László  
Szerkesztő: Vári Zoltán  
Szerkesztő: Bényi László  
Szerkesztő: Kozma Zoltán  
Grafikai tervezés és tördelés:  
Varga Balázs és Müller Mihály  
DVD munkatárs: Branyiczky Gábor

#### A szerkesztőség címe:

1139 Budapest, Hajdú u. 42-44. II. emelet.  
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210  
Telefon: 350-8179  
E-mail cím: multiplay@ipma.hu

#### Kiadó:

Kiadja a G.F.H Kft.

#### A kiadásért felel:

a kiadó ügyvezetője  
Készült az IPMA-Media Kft. közreműködésével  
Ügyvezető igazgató: Ali Mehdi  
Lapigazgató: ifj. Ivanov Péter  
Titkárság: Horváth Mónika  
Tel./fax: 350-8004

#### Hirdetést felvétel:

IPMA-Service Kft.  
Üzletkötő: Szakács Gábor  
Mobil: (06) 309-590-540  
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.  
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

#### Hirdetési marketing:

Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

#### Terjesztés:

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a  
Magyar Lapterjesztő Rt.  
regionális részvénytársaságai.

#### Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:

Fehér Ildikó  
Mura Eszter  
Kerbolt Pál  
telefon: (36-1) 349-4768  
terjesztes@ipma.hu

Megjelenik havonta, ára 1494 Ft.

#### Előfizethető megrendelőlevélben:

IPMA-Service Kft.  
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.  
Telefon/fax: (36-1) 349-4768

#### Előfizetési díj a kiadónál:

fél évre: 6275 Ft,  
egész évre: 12550 Ft

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél  
és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A,  
levélcím: HELIR, Budapest 1900),  
átutalással a HELIR 11991102-02102799  
pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül  
Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés  
és Elektronikus Posta Igazgatóság  
kerületi ügyfélszolgálati irodáin,  
vidéken a postahivatalokban.

#### Montírozás és nyomás:

Veszprémi Nyomda Rt.

A közölt cikkek fordítása, utánnymása,  
sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag  
a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szaba-  
dalmi vagy más védelemre való tekintet nélkül hasznájuk fel.



*Kellemes Karácsonyi  
ünnepeket és boldog  
új évet!*

**CD, MC, DVD gyártás**

**biztos alapokon**

**CD-Audio és CD-ROM másolásvédelem**

**VTCD VIDEOTON**  
Kompaktlemez-gyártó Kft.



H-8001 Székesfehérvár, Pf.: 175. Tel.: +36-22-533-571. Fax: +36-22-533-077 Email: [info@vtcd.hu](mailto:info@vtcd.hu) Internet: [www.vtcd.hu](http://www.vtcd.hu)





Középfölde a pusztulás peremén áll.

Közös a küzdelem. Vagy közös a bukás.



Indulj csatába mint Aragorn, Legolas vagy Gimli – mindhárom karakter egyedi harci stílussal és fejlődési úttal rendelkezik.

Pusztítsd el Sauron gonosz teremtményeit, a trollokat és Uruk-Hai-okat, Mória bányáitól a Helm-szurdokig.

Kalandjaid során exkluzív színes interjúkkal, a Két Torony filmrészleteivel és a Gyűrű Szövetségének eredeti filmzenéjével is találkozhatasz.

THE  
LORD OF THE RINGS  
THE TWO TOWERS

Megjelenés: 2002. november eleje  
Megrendelhető az Electronic Arts kizárólagos magyarországi forgalmazójánál, az ECOBIT Multimedia Kft.-nél:  
1077 Budapest, Wesselényi u. 25 | Tel: (1) 478 0910 | Fax: (1) 478 0914 | [www.ecobit.hu](http://www.ecobit.hu) | [sales@ecobit.hu](mailto:sales@ecobit.hu)



[uk.ea.com](http://uk.ea.com)  
[lordoftherings.ea.com](http://lordoftherings.ea.com)



PlayStation®2

GAME BOY ADVANCE

NEW LINE CINEMA

Challenge Everything